ÁLBUM

DIGITAL DIGIMON MONSTERS™

AVENTURA EN EL MUNDO DIGITAL

salo®

Lo más entretenido

www.salo.cl

LOS NIÑOS ELEGIDOS

SERVICIO AL CLIENTE 800 360 001

"NO AL MALTRATO INFANTIL"
800 220040 Ministerio de Justicia

VALOR

1- TAICHI "TAI" KAMIYA
Edad: 11 años
Emblema: Valor
Digimon: Koromon

AMOR

2- SORA TAKE-NOUCHI
Edad: 11 años
Emblema: Amor
Digimon: Yokomon

AMISTAD

3- YAMATO "MATT" ISHIDA
Edad: 11 años
Emblema: Amistad
Digimon: Tsunomon

CONOCIMIENTO

4- KOUSHIROU IZUMI "IZZY"
Edad: 10 años
Emblema: Conocimiento
Digimon: Motimon

PUREZA

5- MIMI TACHIKAWA
Edad: 10 años
Emblema: Pureza
Digimon: Tanemon

SINCERIDAD

6- JOE KIDO
Edad: 12 años
Emblema: Sinceridad
Digimon: Pukamon

ESPERANZA

7- TAKERU "T.K." TAKAISHI
Edad: 8 años
Emblema: Esperanza
Digimon: Tokomon

LUZ

8- HIKARI "KARI" TAMIYA
Edad: 8 años
Emblema: Luz
Digimon: Gatomon

Editado por Salo S.A.
Bellavista 044,
Santiago - Chile
Fono: 4601500
www.salo.cl
www.clubsalo.cl.
Fax: 7374413

Representante legal
Rosa Melnick B.

Director de arte
Iván Cardemil C.

Jefe de proyecto
Javier Garcia F.

JIGS

Colaboradores
Grafart

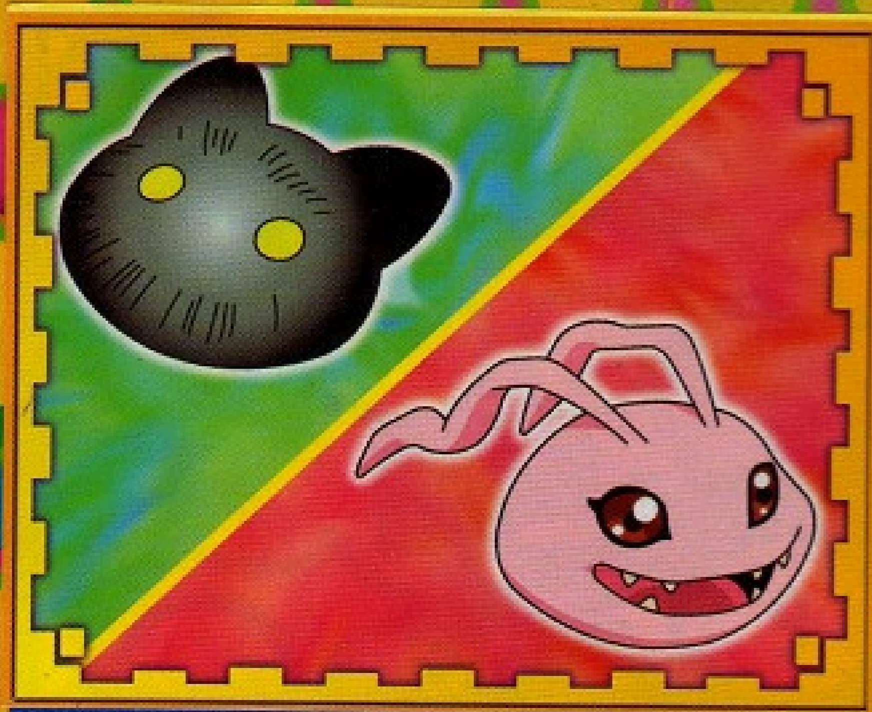
Corrector
Mario Pozo V.

Preprensa e impresión
Antártica Quebecor

Primera edición
Septiembre del 2000

Made in Chile

salo®
Lo más entretenido



9 - Botamon:
Tipo: no determinado
Nivel: bebé Digimon
Evolución: Koromon

Koromon:
Tipo: no determinado
Clasificación: micro Digimon
Nivel: En entrenamiento
Técnica: ataque de burbujas
Tamaño: 10 G
Evolución: Agumon



10 - Nyokimon:
Tipo: no determinado
Nivel: bebé Digimon
Evolución: Yokomon

Yokomon:
Tipo: no determinado
Clasificación: micro Digimon
Nivel: en entrenamiento
Técnica: ataque de burbujas
Tamaño: 4 G
Evolución: Biyomon



11 - Punimon:
Tipo: no determinado
Nivel: bebé Digimon
Evolución: Tsunomon

Tsunomon:
Tipo: no determinado
Clasificación: micro Digimon
Nivel: en entrenamiento
Técnica: ataque de burbujas
Tamaño: 10 G
Evolución: Gabumon



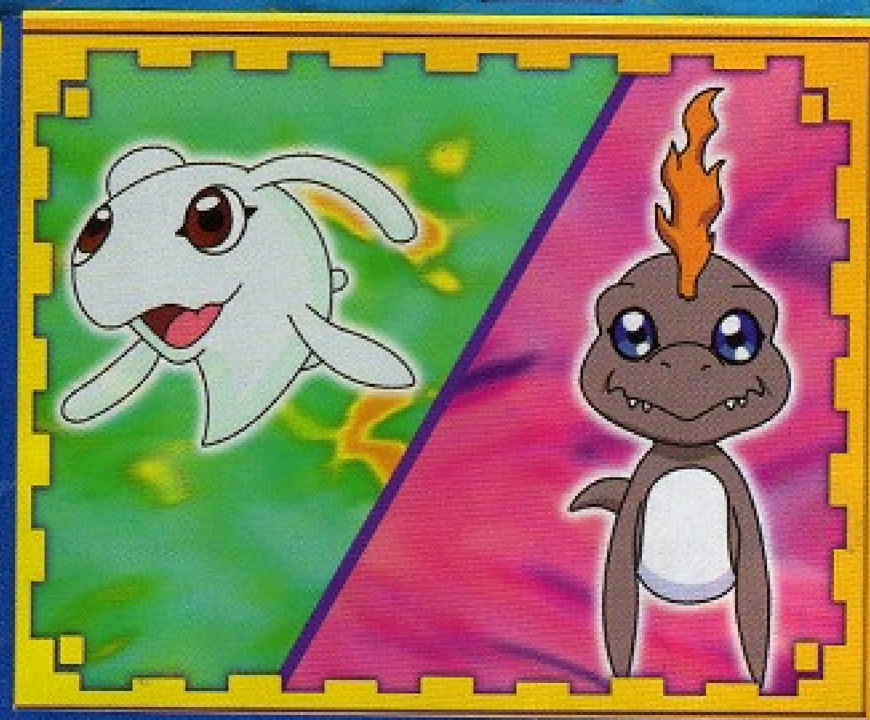
12- Pabumon
Tipo: no determinado
Nivel: bebé Digimon
Evolución: Motimon

Motimon:
Tipo: no determinado
Clasificación: micro Digimon
Nivel: en entrenamiento
Técnica: ataque de burbujas
Tamaño: 8 G
Evolución: Tentomon



13- Yuramon:
Tipo: no determinado
Nivel: bebé Digimon
Evolución: Tanemon

Tanemon:
Tipo: no determinado
Clasificación: micro Digimon
Nivel: en entrenamiento
Técnica: ataque de burbujas
Tamaño: 10 G
Evolución: Palmon



14- Pitchmon:
Tipo: no determinado
Nivel: bebé Digimon
Evolución: Bukamon

Bukamon:
Tipo: no determinado
Clasificación: micro Digimon
Nivel: en entrenamiento
Técnica: ataque de burbujas
Tamaño: 7 G
Evolución: Gomamon



15-Poyomon:
Tipo: no determinado
Nivel: bebé Digimon
Evolución: Tanemon

Tokomon:
Tipo: no determinado
Clasificación: micro Digimon
Nivel: en entrenamiento
Técnica: ataque de burbujas
Tamaño: 10 G
Evolución: Patamon

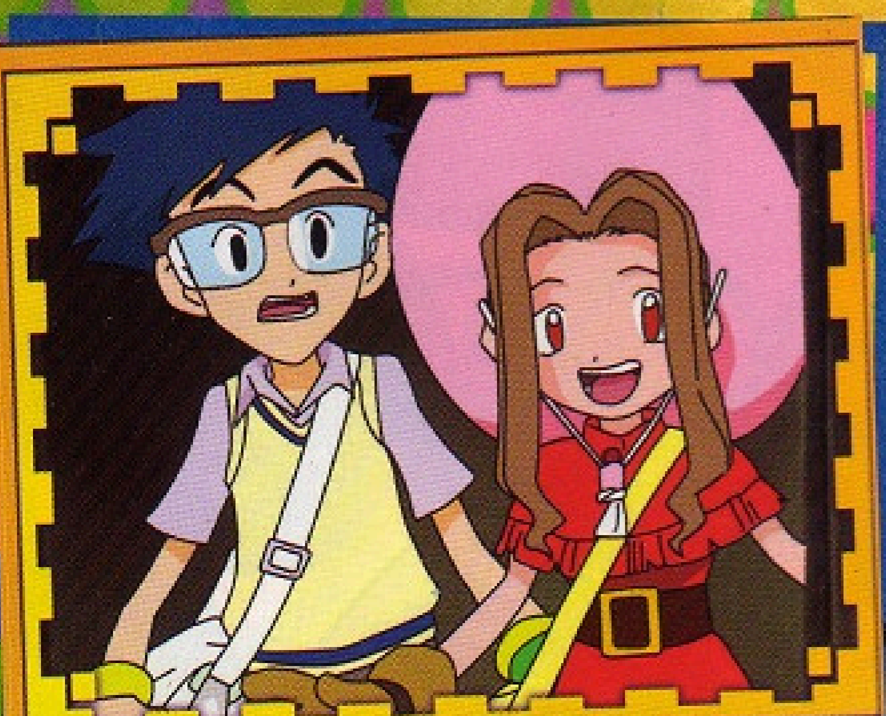


16-Nyarimon
Tipo: no determinado
Clasificación: micro Digimon
Nivel: en entrenamiento
Técnica: ataque de burbujas
Evolución: Salamon

Salamon
Tipo: no determinado
Clasificación: animal Digimon
Nivel: novato
Técnica: aullido de cachorro
Tamaño: 10 G
Evolución: Gatomon

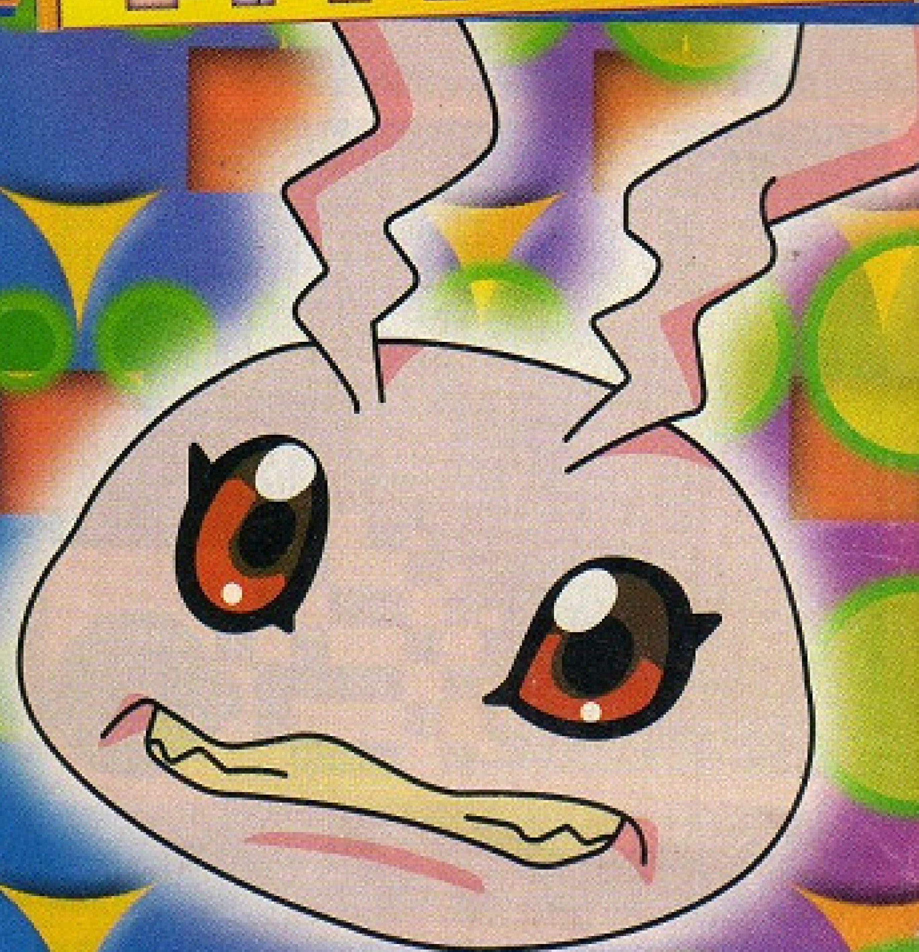
LA ISLA DE LA AVENTURA

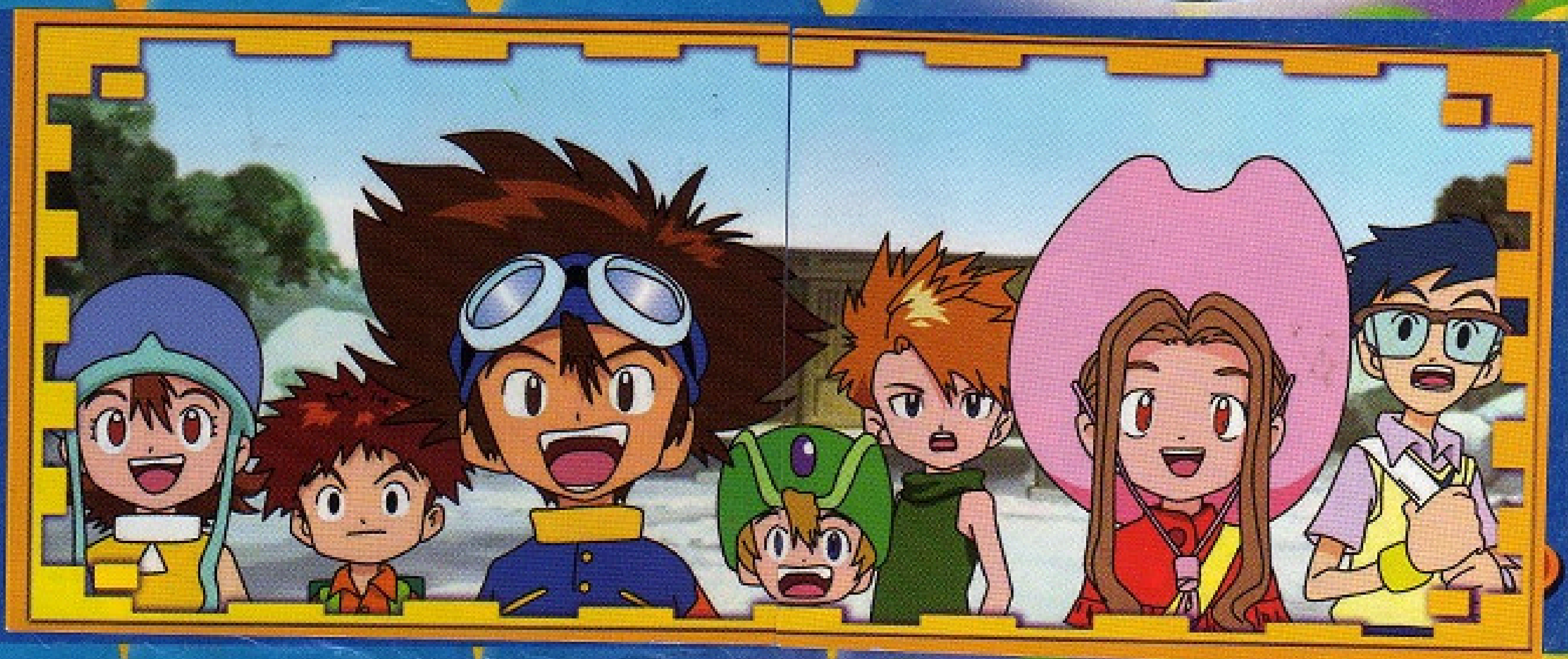


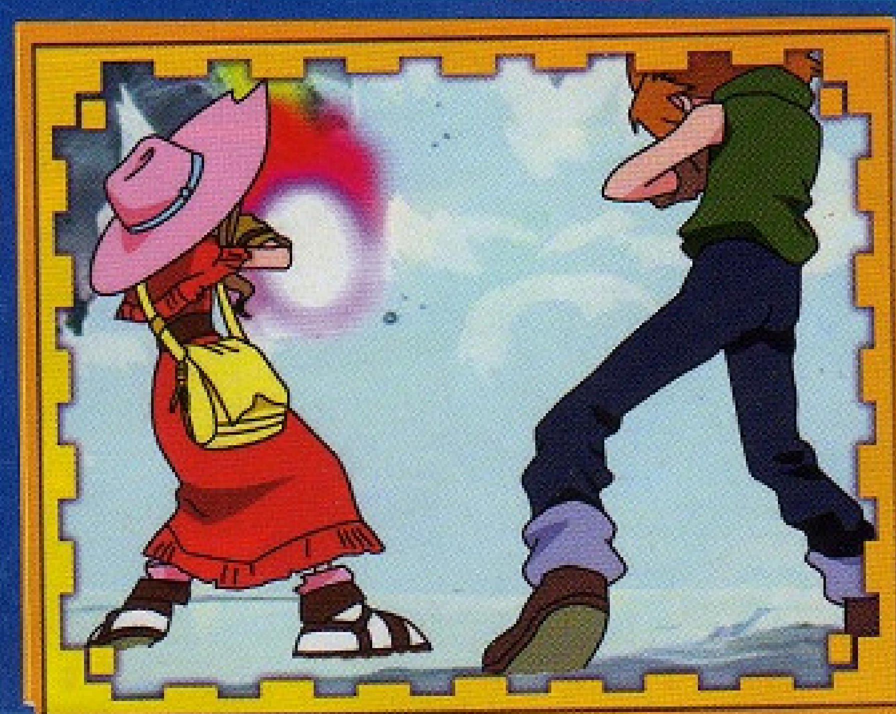


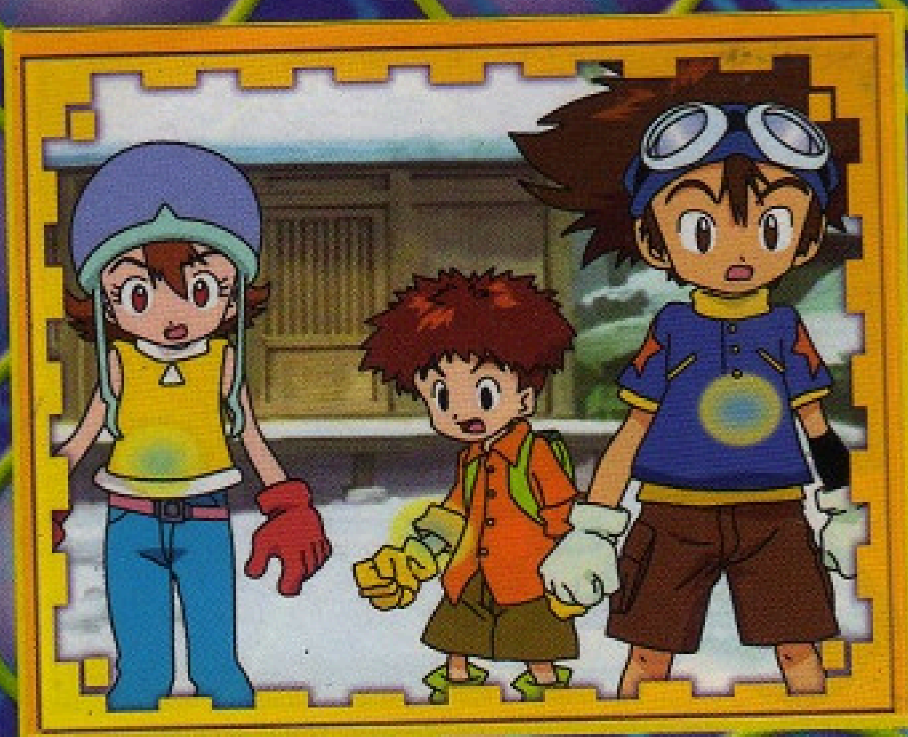
En el verano de ese año, el planeta Tierra comenzó a sufrir cambios muy extraños. Esta aventura comienza en un campamento de verano, en Japón...,un verano muy frío, por cierto. Cuando a Tai Kamiya le cayó un copo de nieve en la cara, jamás imaginó la increíble aventura que viviría. De pronto, una terrible tormenta se produjo sobre el lugar y él y seis compañeros se refugiaron en una cabaña. Pero el fenómeno desapareció pronto y sólo dejó un manto blanco sobre el suelo. Maravillados, Tai y sus compañeros Sora, Izzy, Matt, T.K., Mimi y Joe contemplaban el fantástico espectáculo de la aurora boreal, y de repente unos meteoritos impactaron la tierra alrededor de ellos.





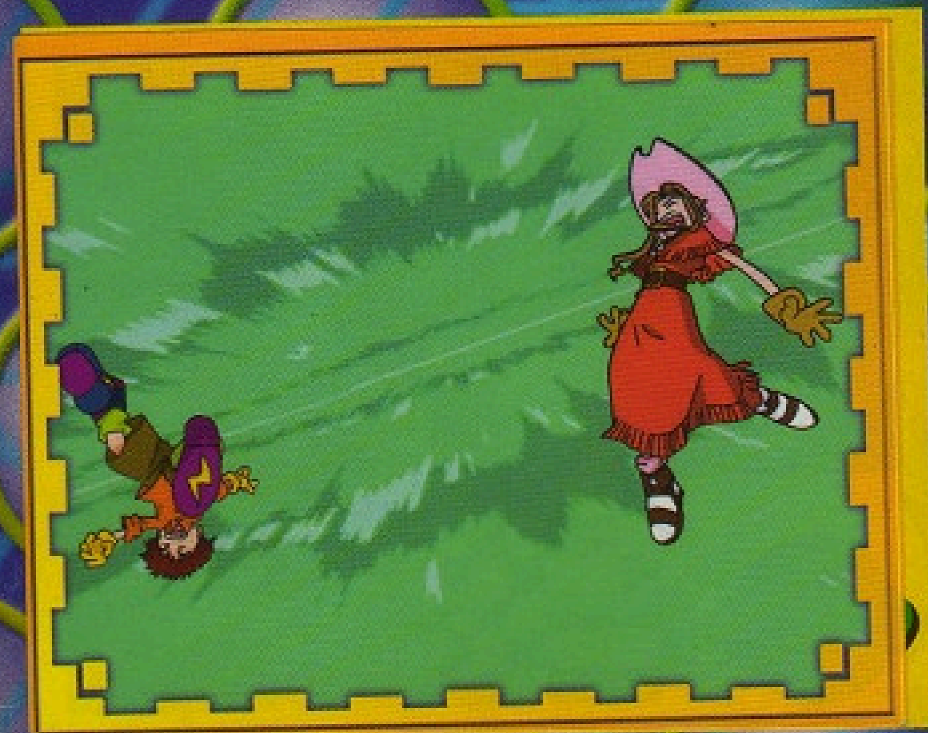


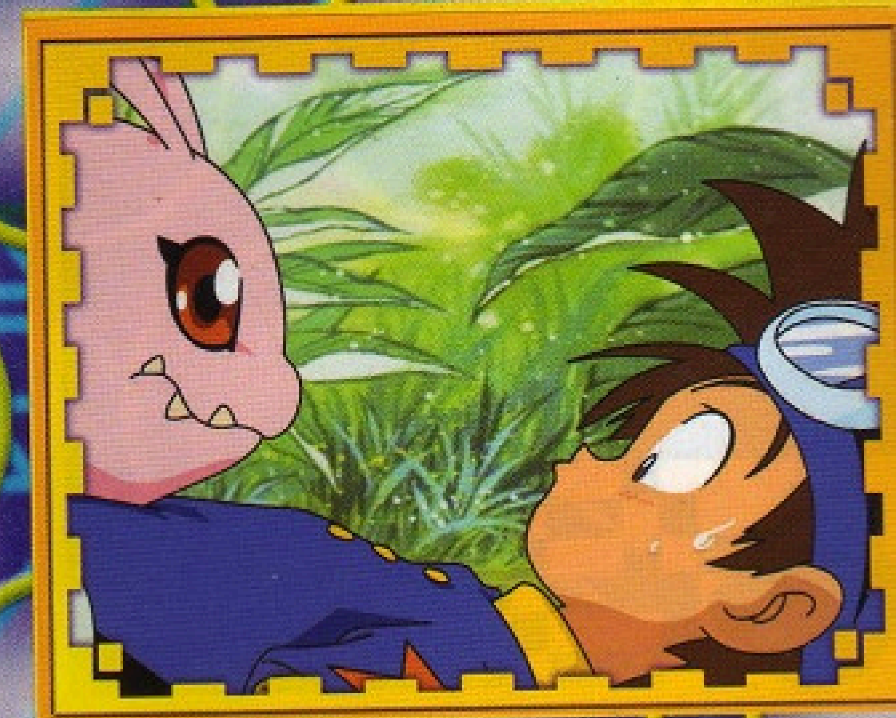


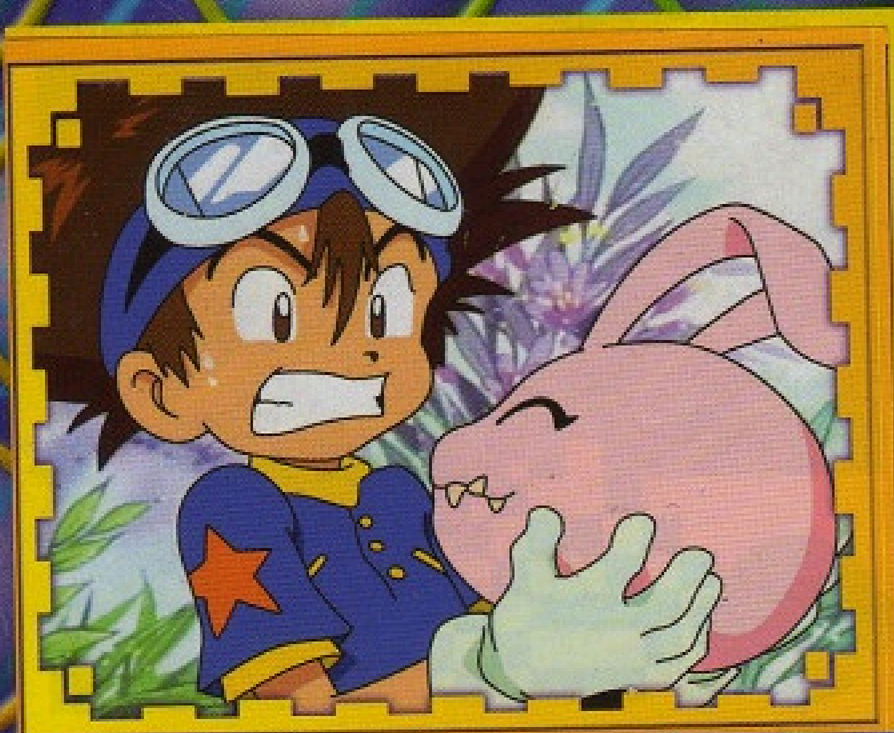


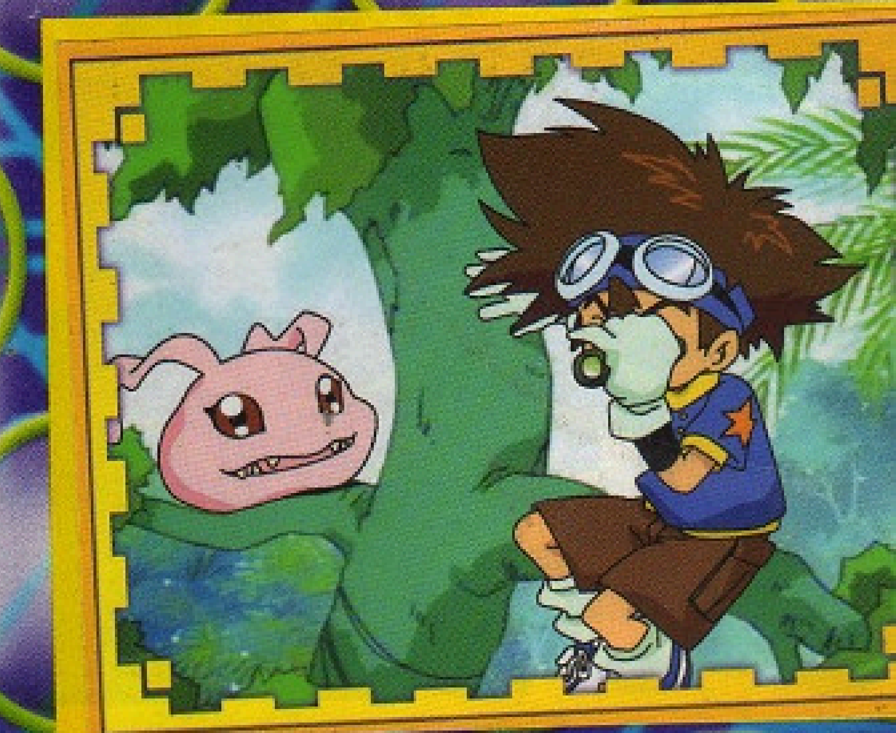


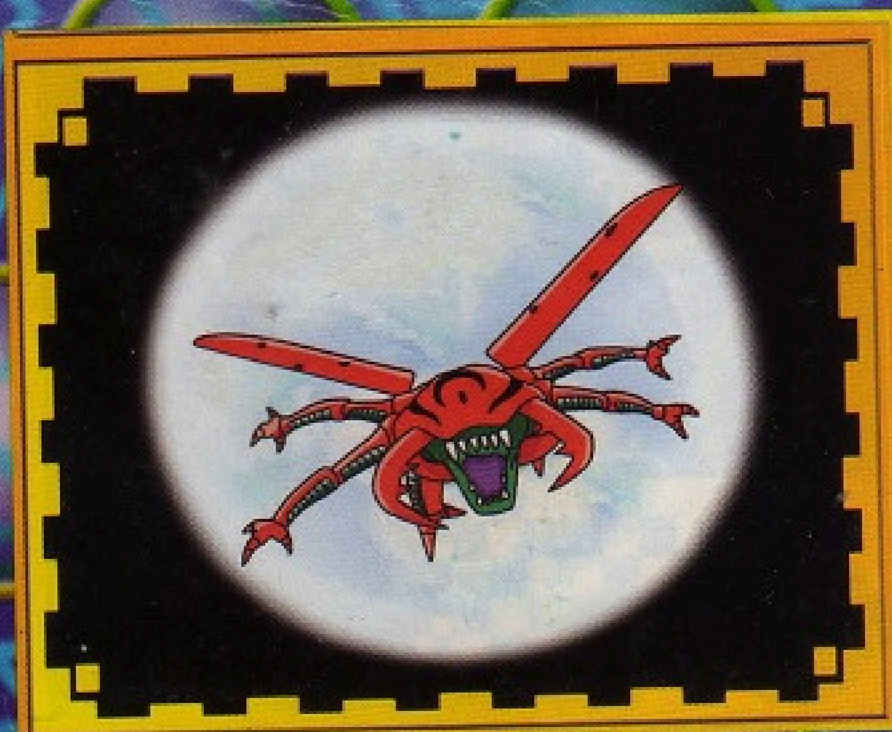
Pero...¡no eran meteoritos! Eran unas pequeñas máquinas, que flotaron ante ellos. Al coger los artefactos, repentinamente, ¡una puerta dimensional se los tragó sin que ellos pudieran reaccionar! Al despertar Tai, se lleva una gran sorpresa: un ser de grandes ojos rojos lo miraba atentamente. Asustado, Tai intentó huir, pero el pequeño lo siguió. "¡Soy Koromon, y te esperaba!" Tai decide subir a un árbol, y con su largavista inspeccionar el lugar."Esta es la isla File", le dice Koromon. El joven observa a un gran escarabajo de apariencia humanoide que sobrevuela el área."¡Oh, no!¡Es Kuwagamon, un Digimon maligno!", grita Motimon, el pequeño que acompaña a Izzy.

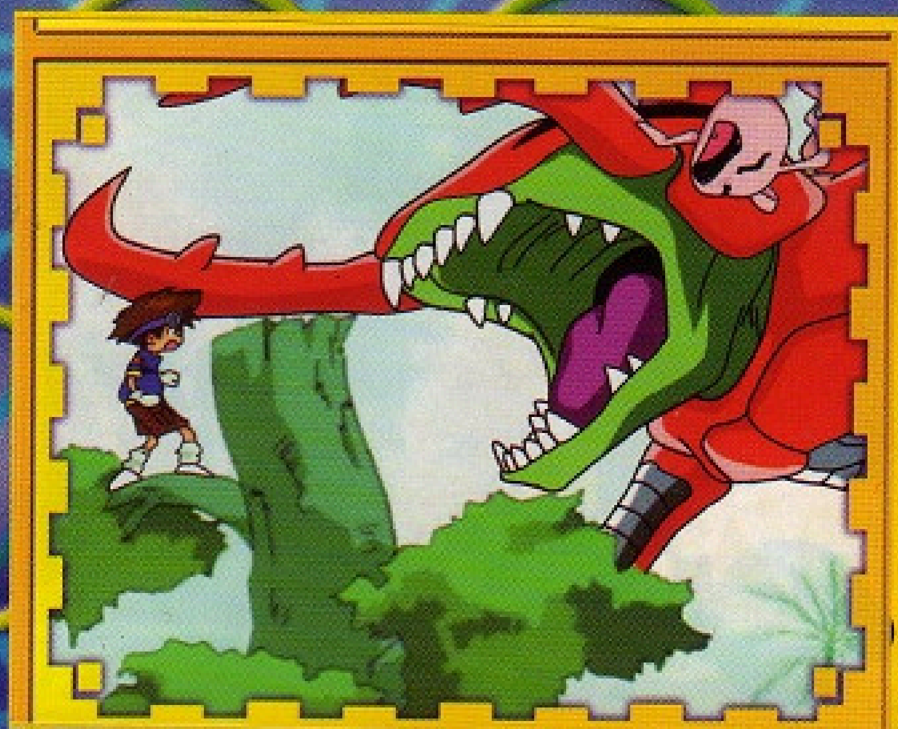


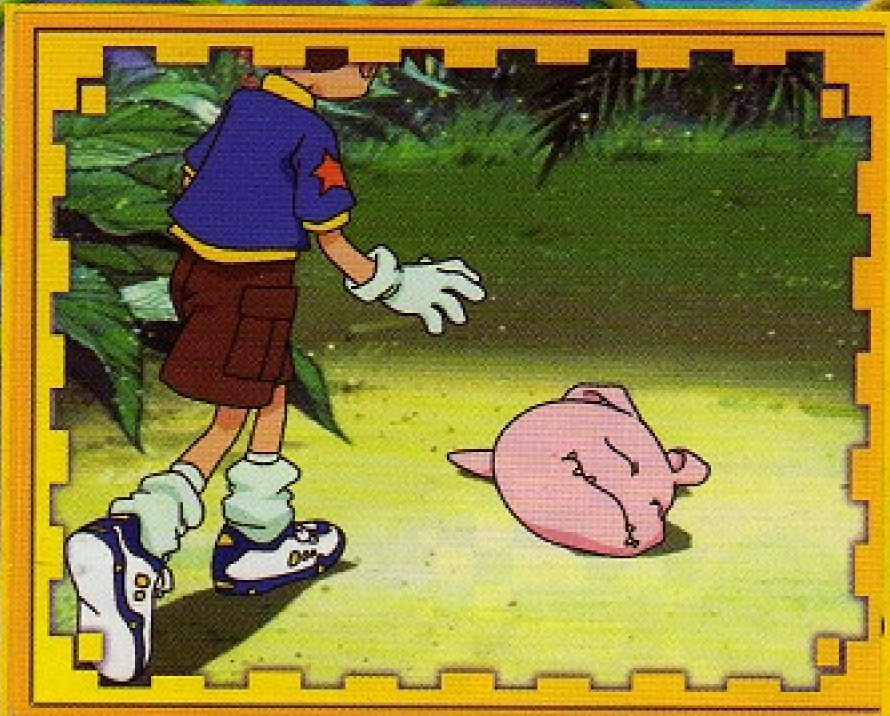




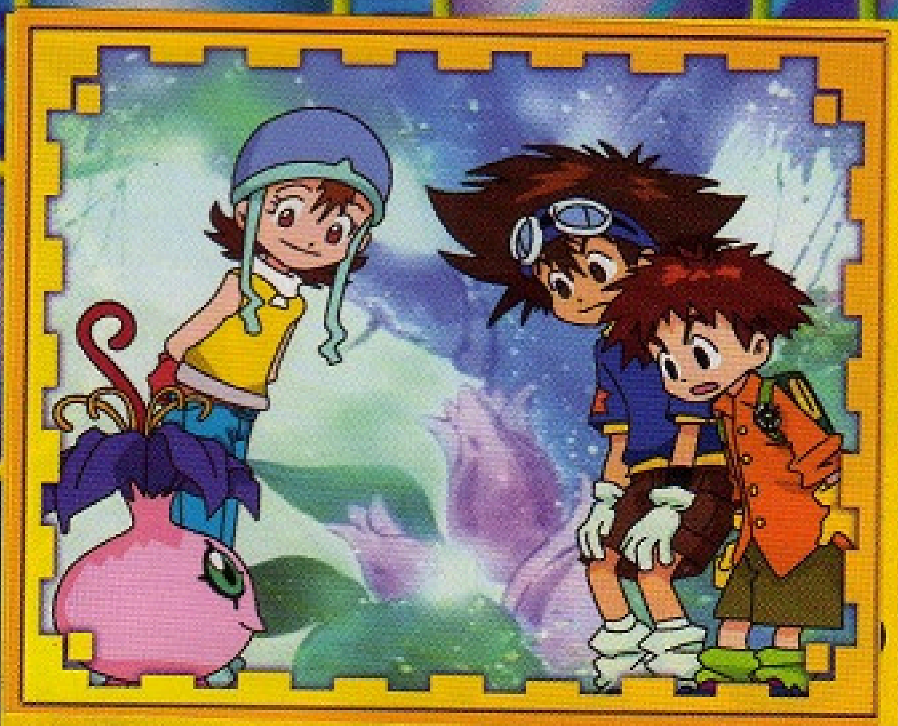


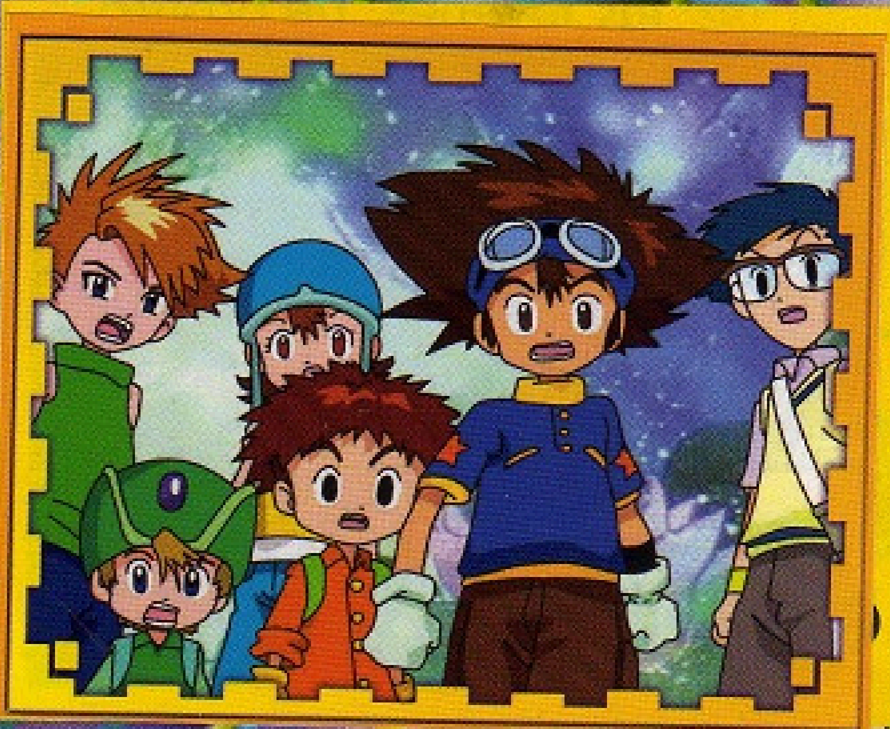






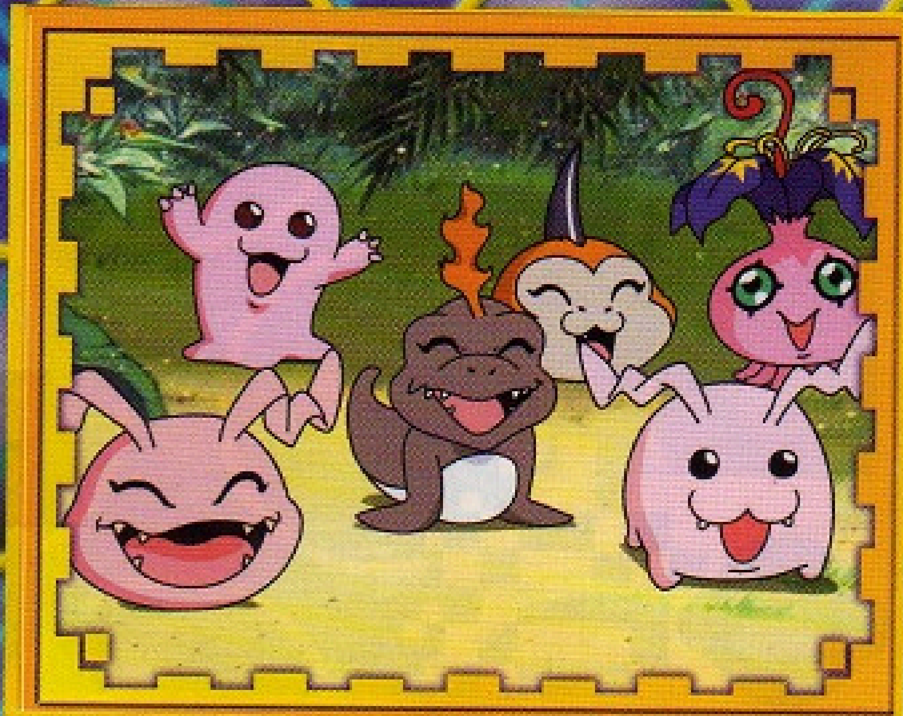


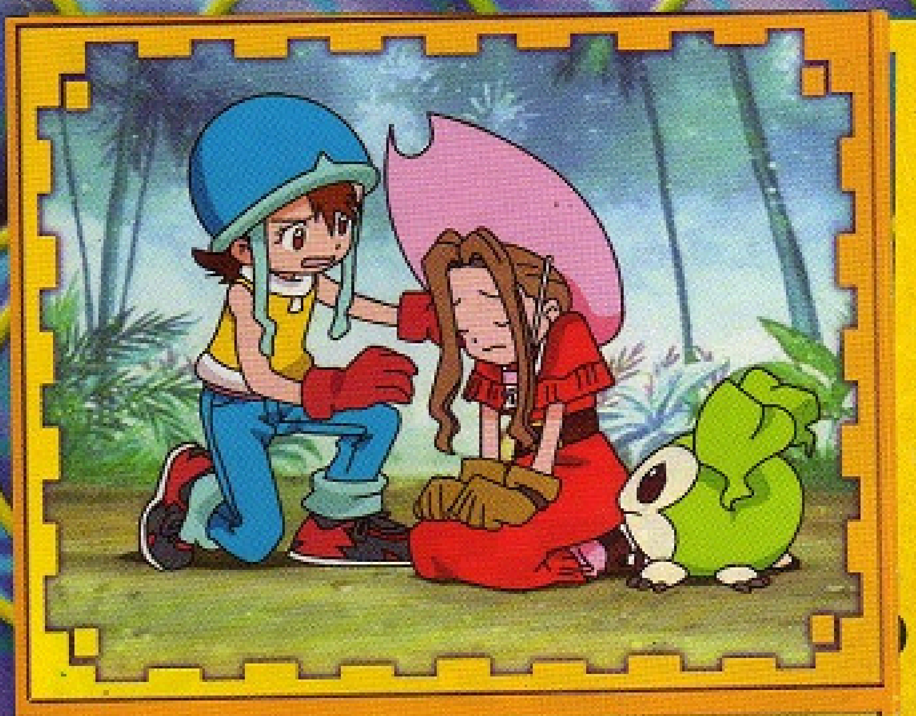


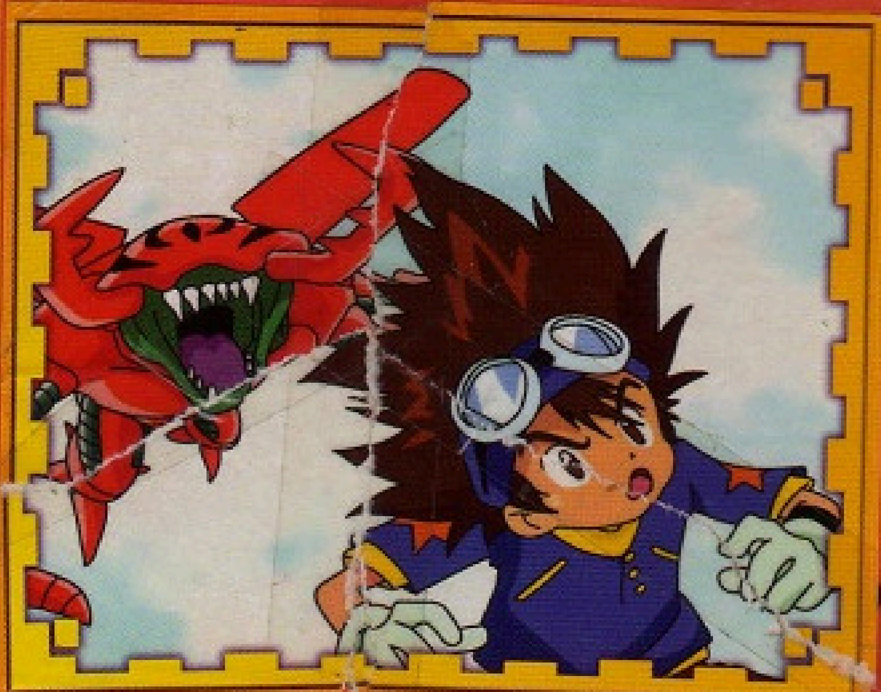


El monstruo ataca, destrozando la copa del árbol donde el muchacho se encuentra. Koromon intenta defenderlo con su "ataque de burbujas", pero es golpeado. "¿Estás loco? ¿Por qué lo hiciste, Koromon?", gritó Tai. "Tenía que hacerlo", musitó éste. "No importa lo que pase. Sólo sé que tengo que protegerte". Ante tal amenaza se esconden en el interior de un árbol. Un poco después, salen a explorar ¡y se encuentran con Sora, quien está acompañada de Yokomon! Luego Matt, T.K. y Joe aparecen, acompañado cada uno de un pequeño ser. "¡Somos Digital Monsters!", gritan los pequeños. Los niños caen en cuenta de que alguien falta... y un angustiado grito llama su atención. En el bosque, hallan a la última integrante, Mimí, muy asustada.

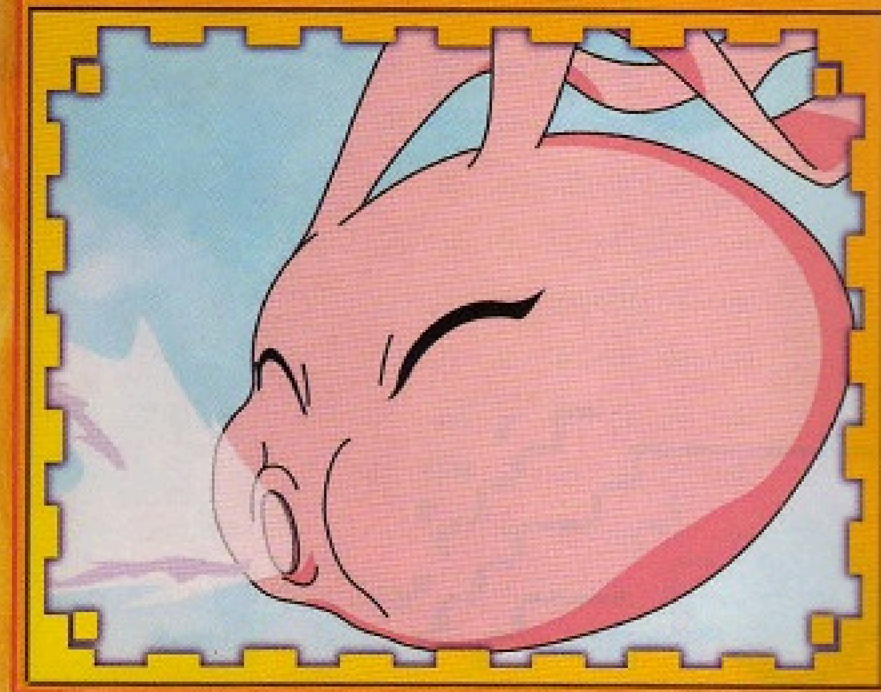


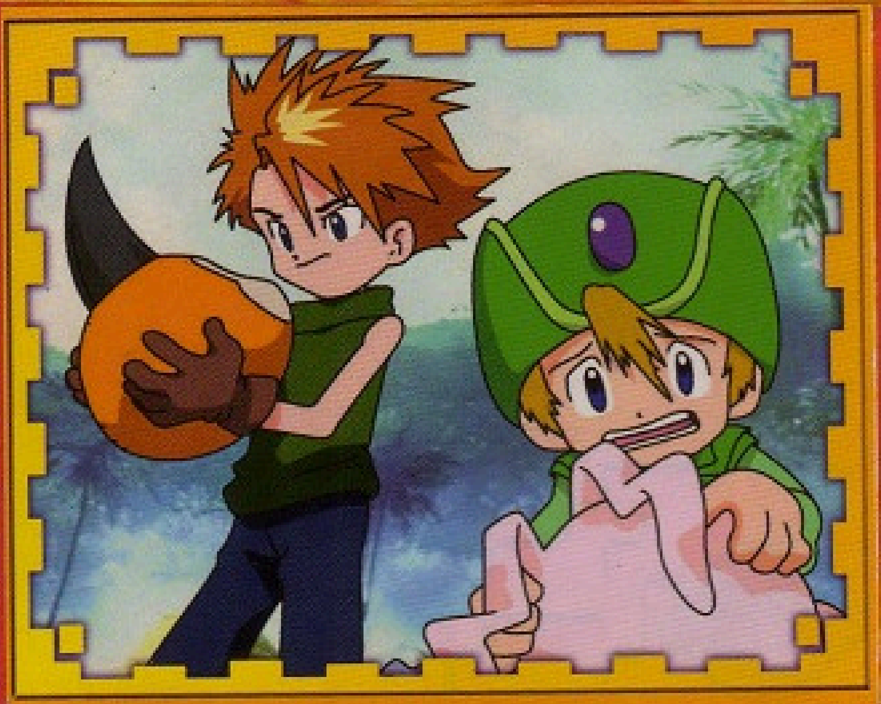


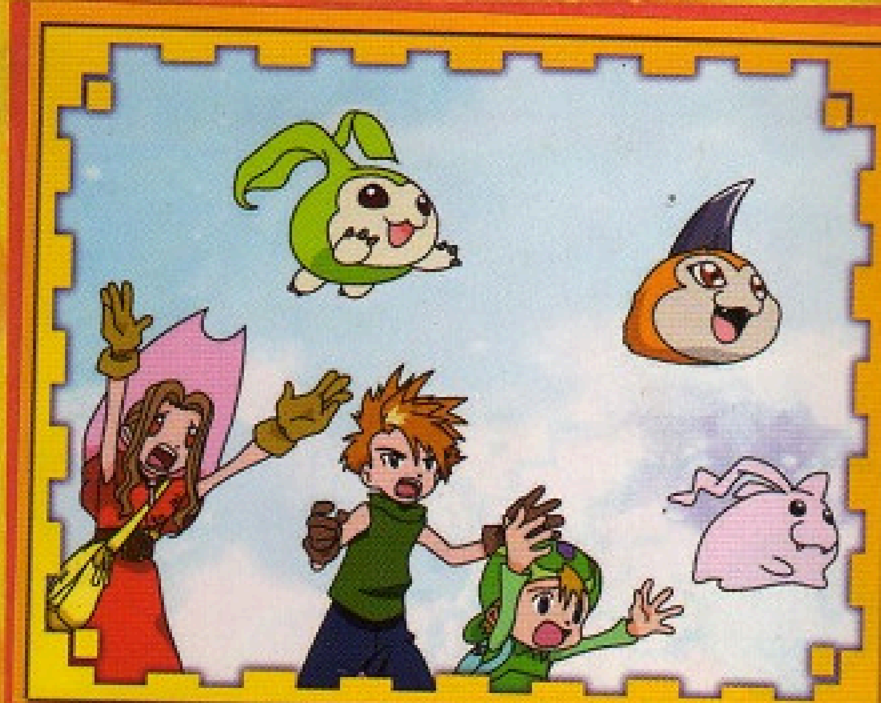




¡Kuwagamon había regresado! En vuelo rasante, atacó nuevamente a Tai, pero Koromon lo enfrentó, seguido de los pequeños Digimon, que cayeron esparcidos por el suelo. Asustados, los muchachos los auxilian, pero los pequeños insisten en seguir luchando. Nuevamente se lanzan a la lucha, ante la impotencia de los jóvenes. De pronto, las pequeñas máquinas que recogieron los muchachos brillaron intensamente ¡y el cielo se oscureció! Intensas columnas de luz caen sobre los Digimon, ¡y cada uno de ellos digievoluciona!









Koromon se convierte en Agumon, Yokomon en Biyomon, Tsunomon en Gabumon, Motimon en Tentomon, Bukamon en Gomamon, Tokomon en Patamon y Tanemon en Palmon.







44-
Agumon:
Tipo:
antivirus
Clasifica-
ción: reptil
Digimon
Nivel:
novato
Técnica:
flama
bebé
Tamaño:
10 G
Evolución:
Greymon



5-
iyomon:
ipo:
ntivirus
lasifica-
ión: ave
Digimon
Nivel:
novato
Técnica:
espiral
mágico
Tamaño:
10 G
Evolución:
Birdramon



46-Gabumon: Tipo: data
Clasificación: reptil Digimon
Nivel: novato
Técnica: fuego destructor
Tamaño: 20 G Evolución: Garurumon



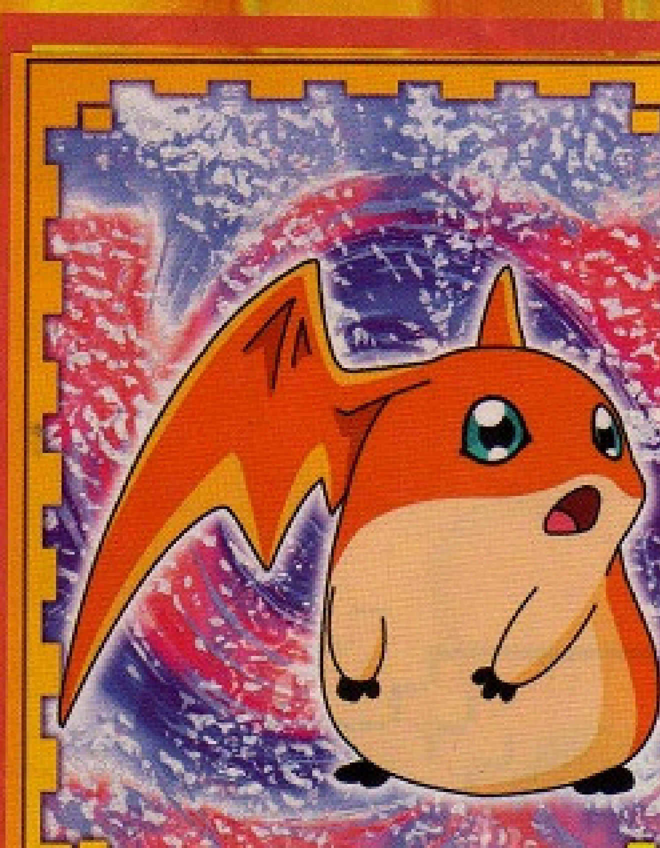
47-Tentomon: Tipo: antivirus
Clasificación: insecto Digimon
Nivel: novato
Técnica: trueno destructor
Tamaño: 15 G Evolución: Kabuterimon



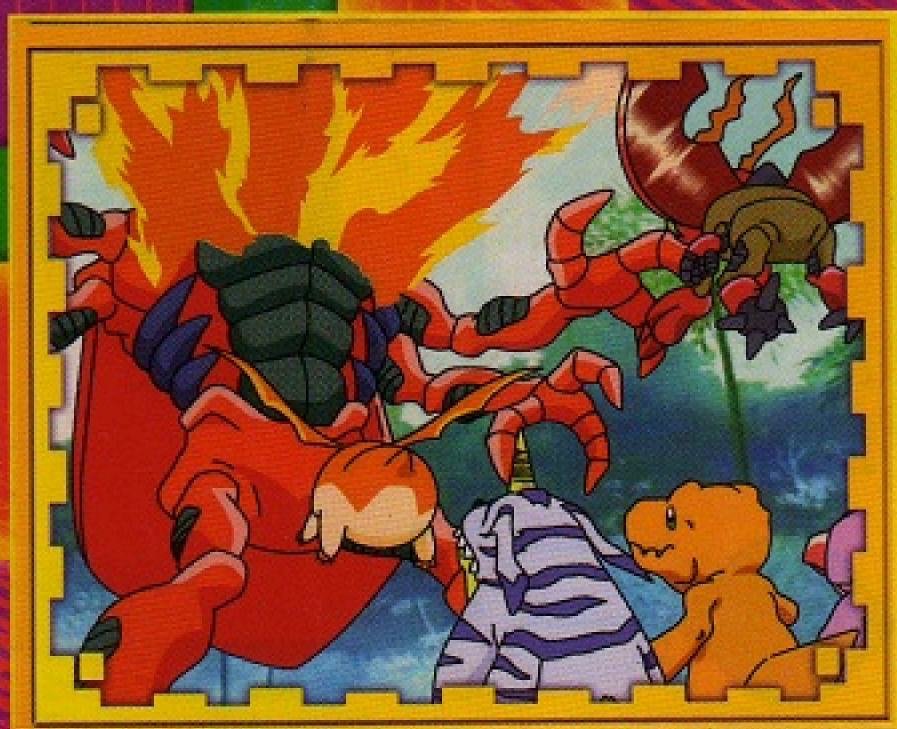
48-Palmon: Tipo: data
Clasificación: planta Digimon
Nivel: novato
Técnica: hiedra venenosa
Tamaño: 15 G Evolución: Togemon



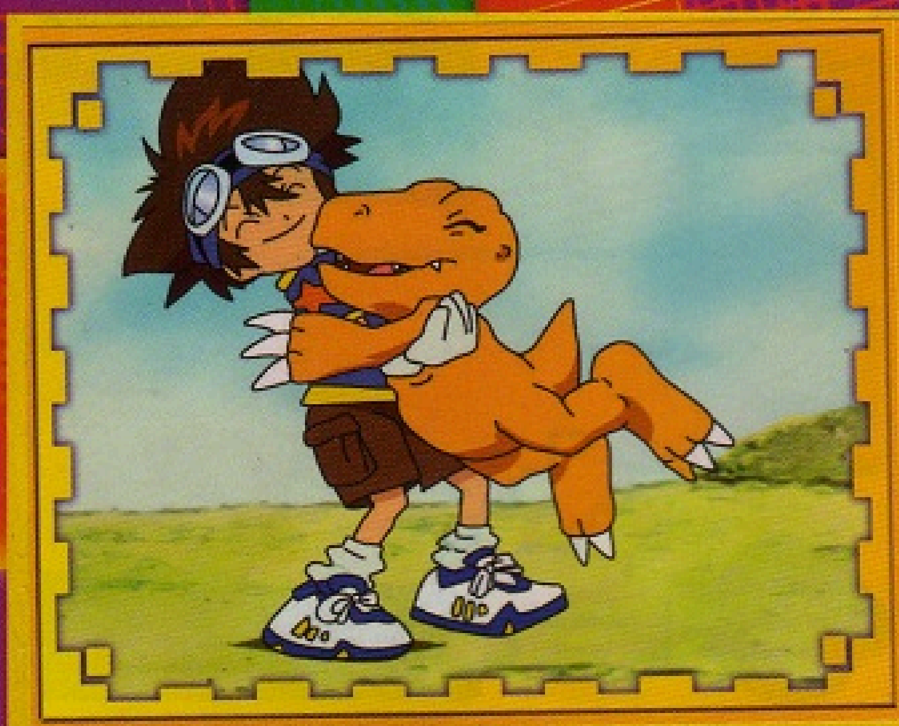
49-
Gomamon:
Tipo:
antivirus
Clasifica-
ción:
animal
marino
Digimon
Nivel:
novato
Técnica:
marcha de
peces
Tamaño:
15 G
Evolución:
kkakumon

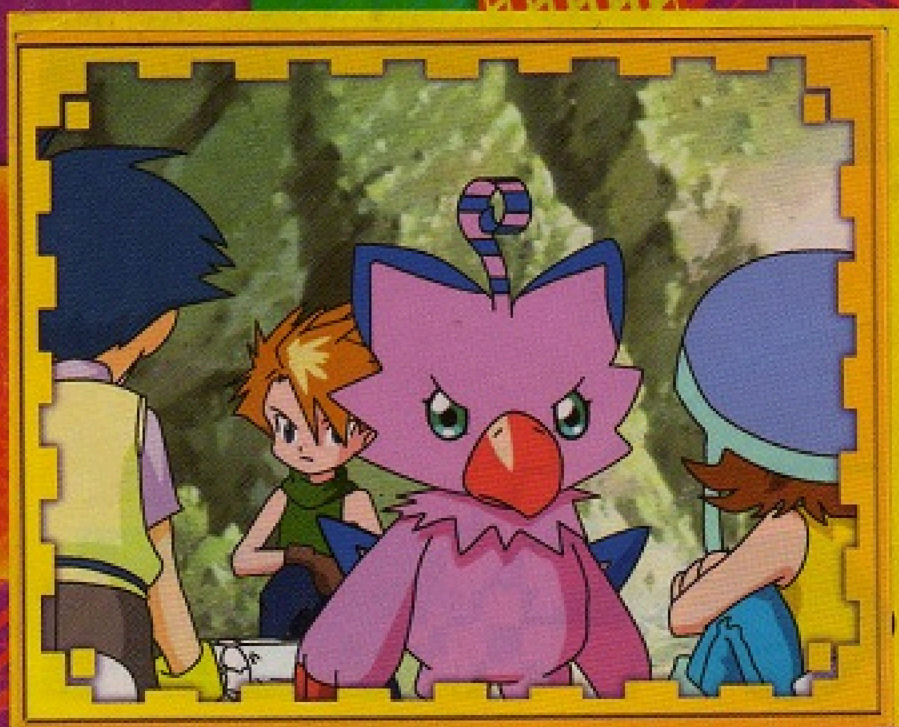


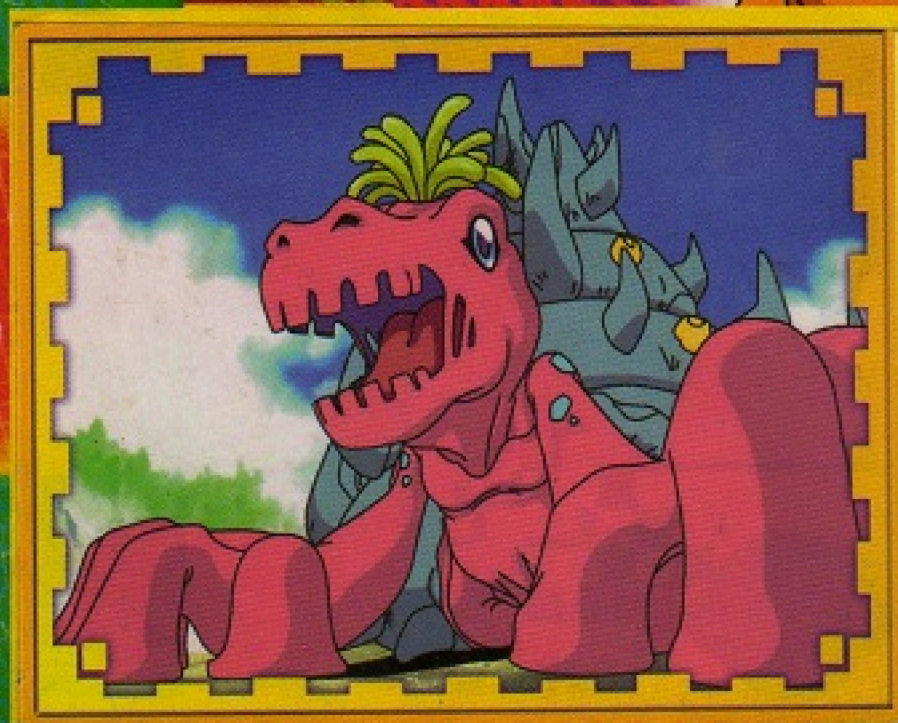
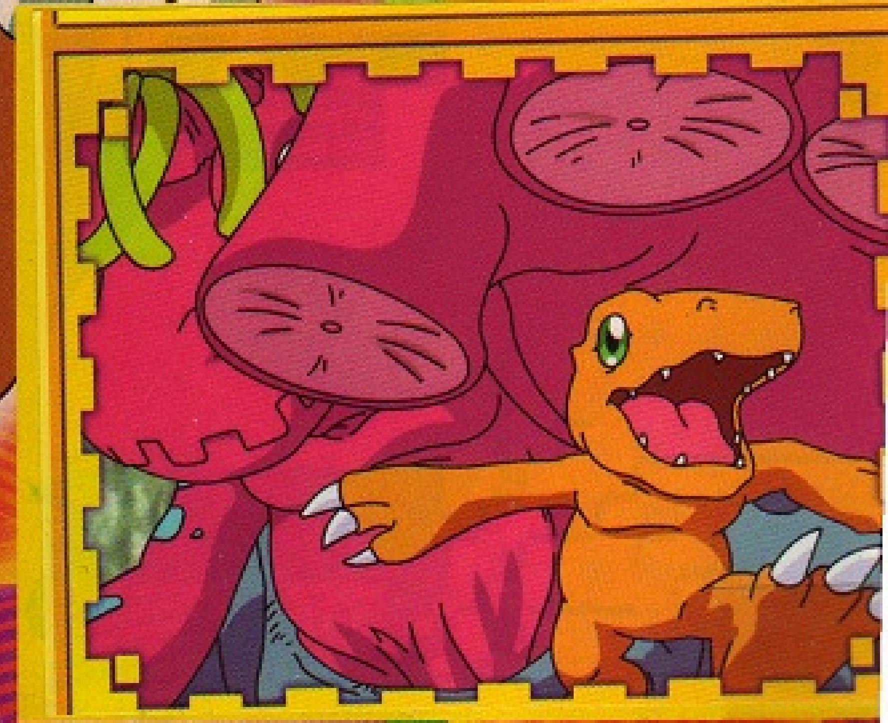
50-
Patamon:
Tipo: data
Clasifica-
ción:
mamífero
Digimon
Nivel:
novato
Técnica:
burbuja de
aire
Tamaño:
20 G
Evolución:
Angemon

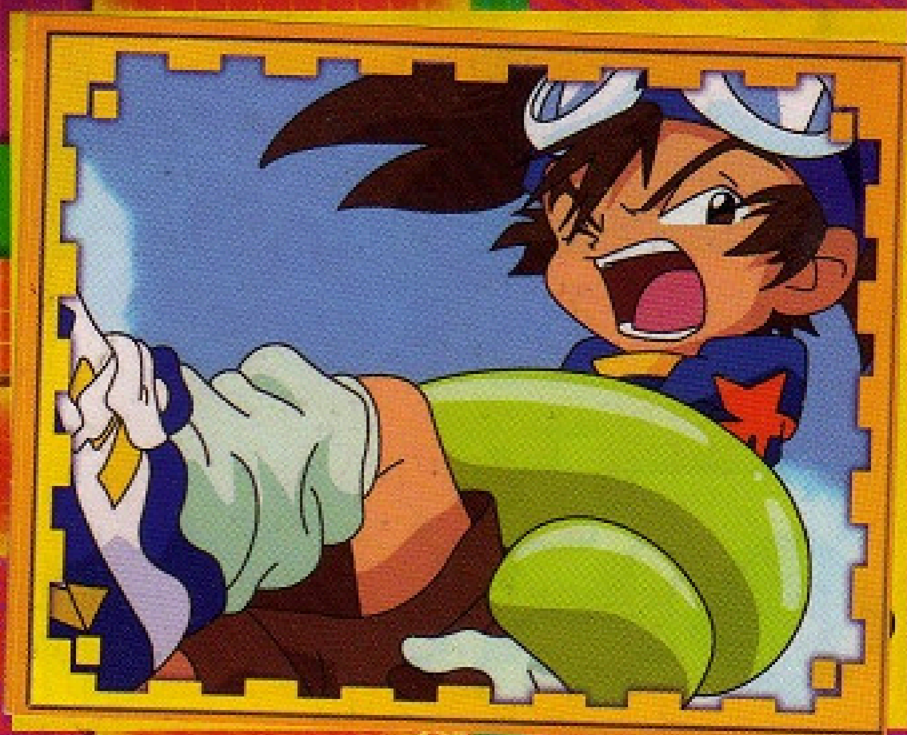



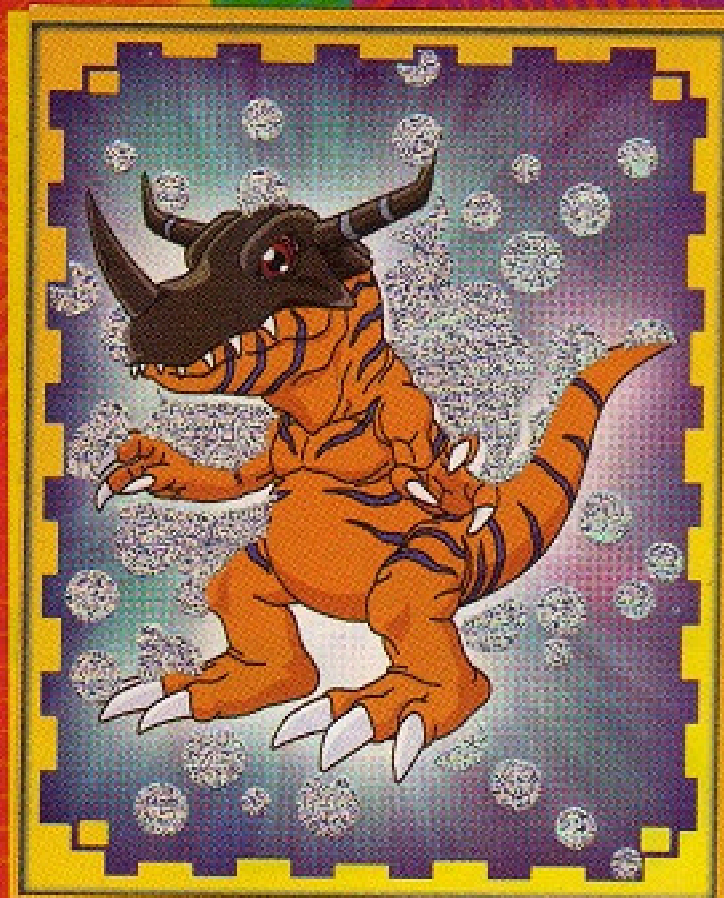
Los Digimon atacan a Kuwagamon simultáneamente. La bestia no soporta el ataque y cae entre los arbustos. Los jóvenes abrazan felices a sus Digimon, ¡pero el monstruo arroja a nuestros amigos a un profundo río! A salvo, ya en la orilla, deciden explorar y buscar si hay otros seres humanos en l isla. Así, llegan a la playa donde encuentran una serie de cabinas telefónicas. Tai trata de comunicarse con sus familiares, pero todo es en vano. Igual respuesta reciben Sora y sus amigos De pronto, Biyomon presiente algo. Un intenso temblor ocurre y una gran bestia aparece sobre la arena ¡Han invadido el territorio de Shellmon! Los Digimon atacan pero Shellmon es muy poderoso. Sólo queda Agumon atacando, y Ta decide ayudarlo...





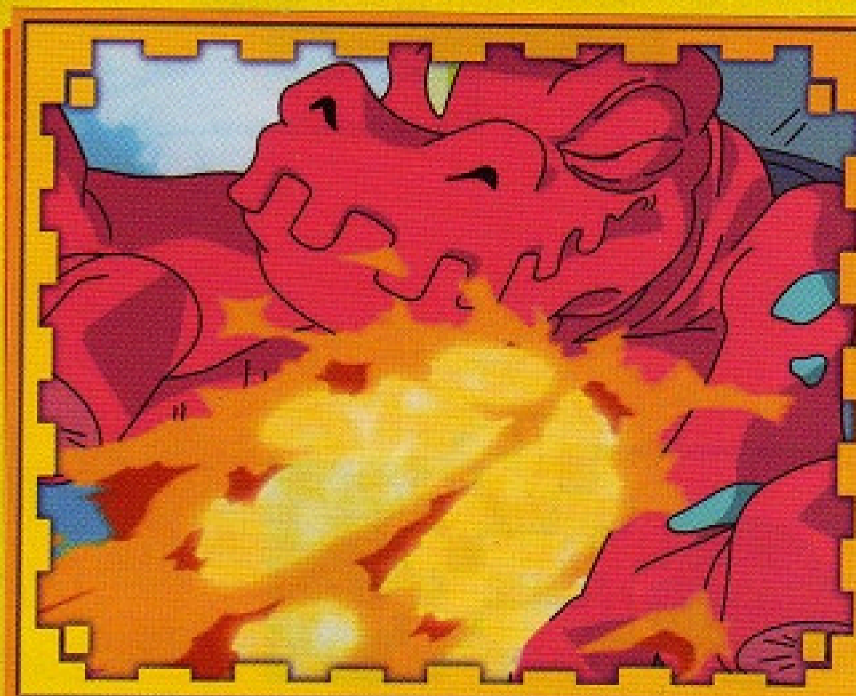



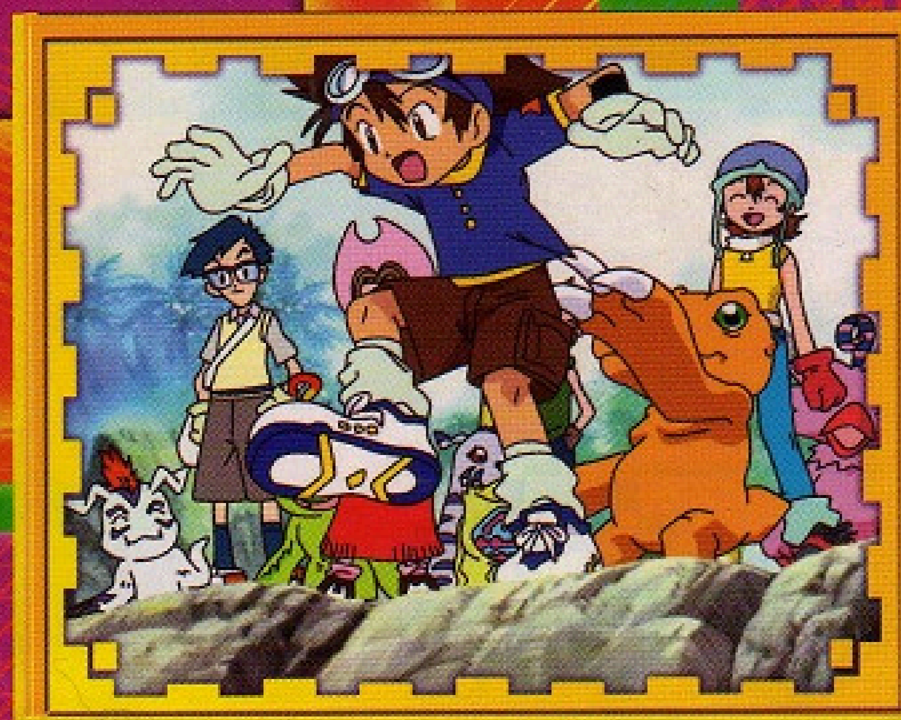


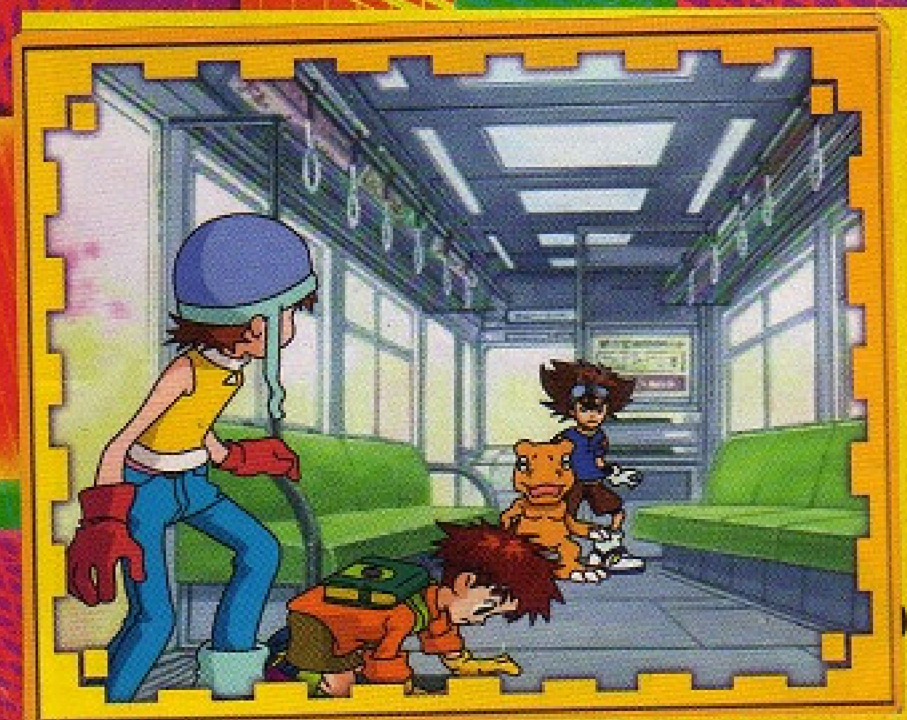


... pero es atrapado por uno de los tentáculos de Shellmon. Agumon está bajo la gigantesca pata del monstruo, y parece que todo está perdido...,pero la pequeña máquina en el cinturón de Tai empieza a brillar intensamente... ¡Y la digievolución comienza! En lugar de Agumon, un enorme tiranosauro con casco aparece: ¡es Greymon! Shellmon ataca a su adversario, pero el poderoso Greymon lo embiste y lanza su "mega flama" arrojando a Shellmon al océano.





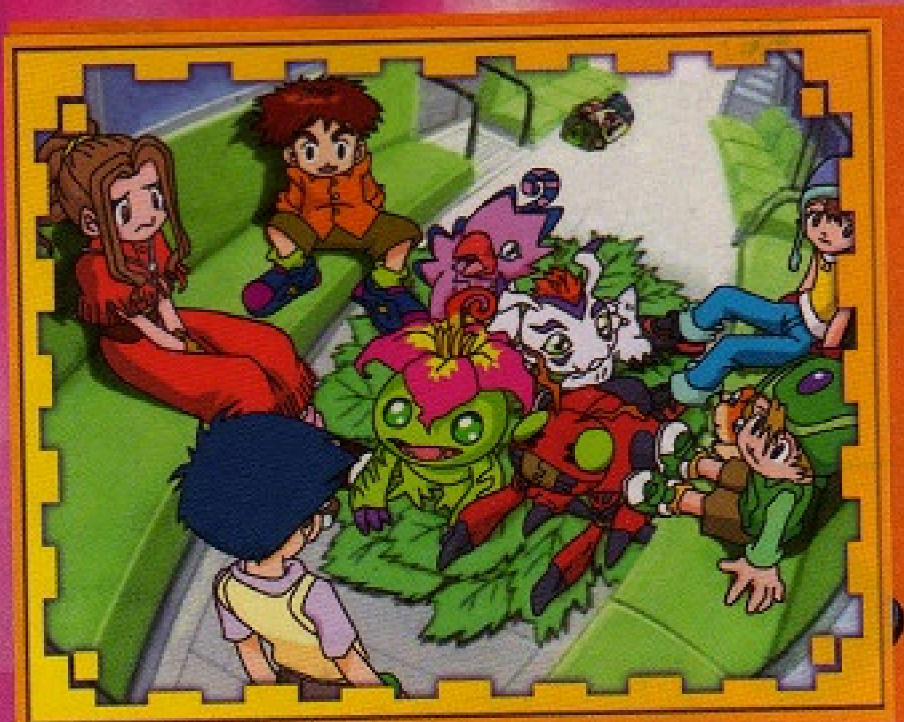


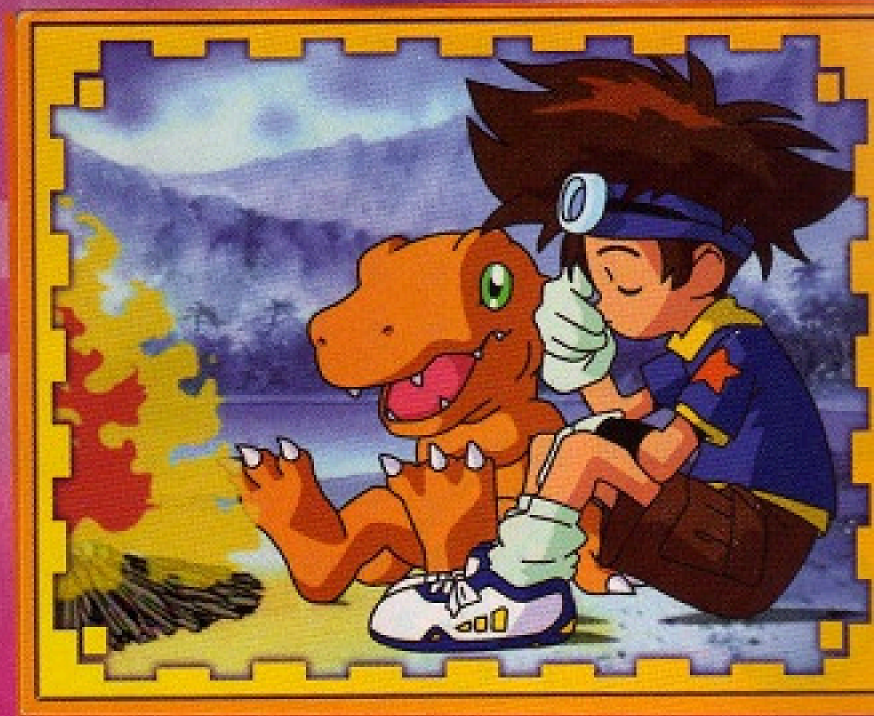


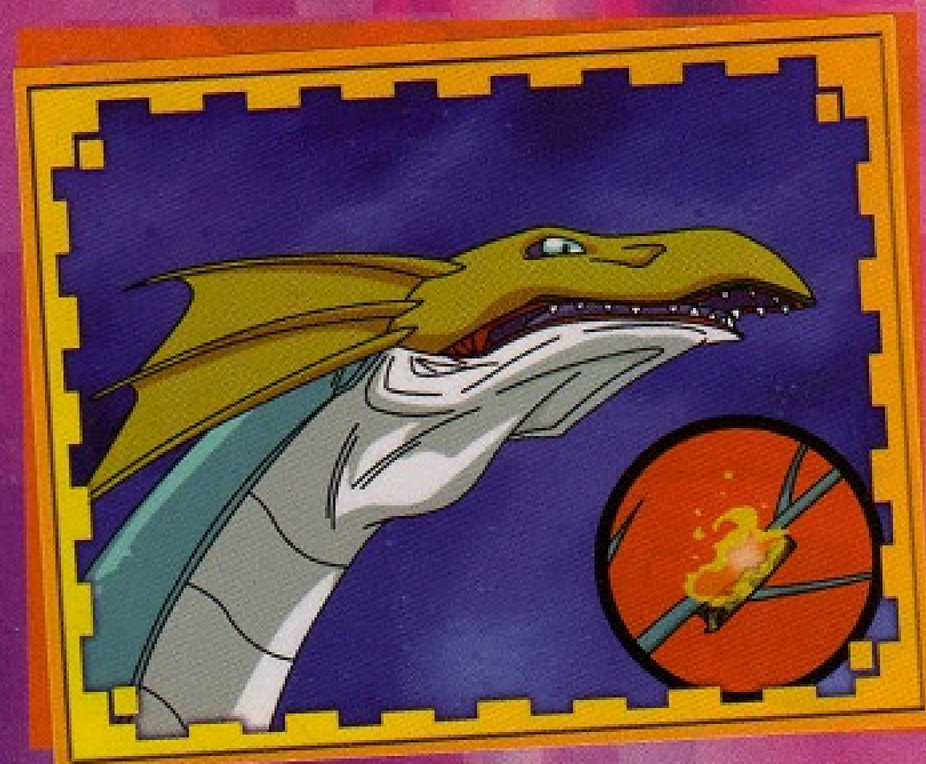


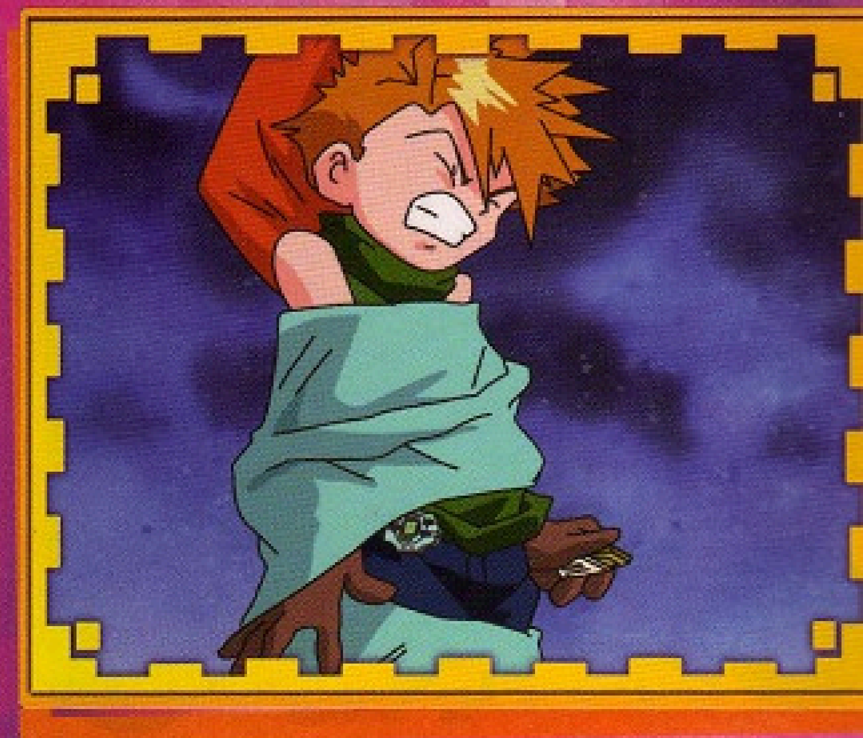
Nuestros amigos están a salvo gracias a la ultraevolución de Agumon, que después del combate aparece tendido en la playa. Al atardecer, al llegar a un lago, sobre un islote encuentran un vagón de tranvía y el grupo decide pasar la noche en el interior del artefacto.

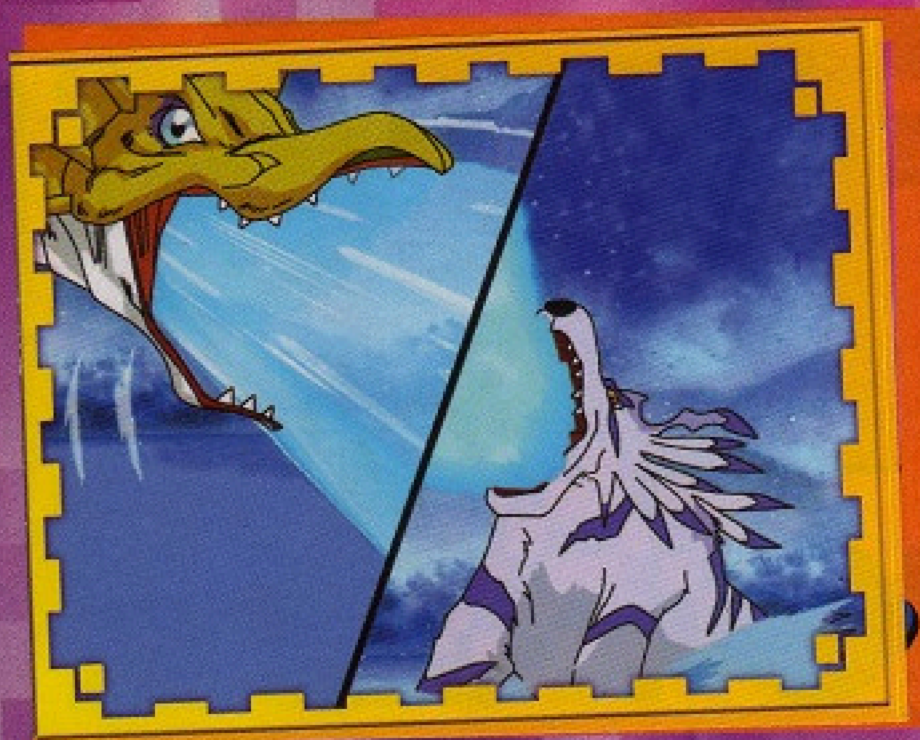
Tai hace la primera guardia junto a Agumon, pero una brasa ardiente cae sobre el suelo... ¡y un intenso terremoto tiene lugar! Una gigantesca serpiente aparece sobre el lago y arrastra el islote con su cola. ¡Es Seadramon! T.K. cae al agua y su hermano Matt se lanza a rescatarlo. Mientras Gomamon y Gabumon lo ayudan, Matt es atrapado por Seadramon.



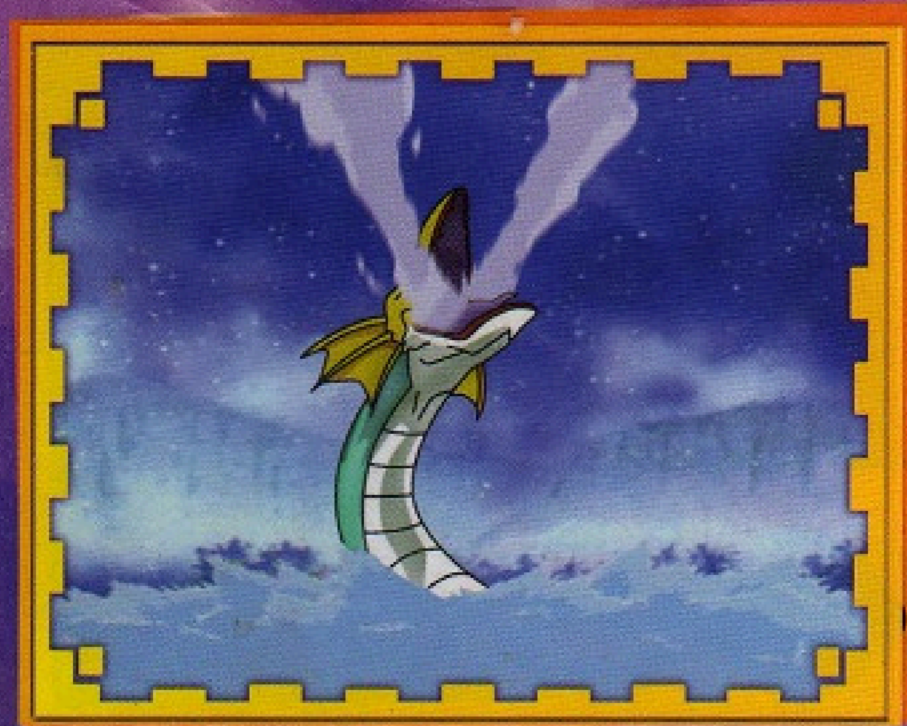




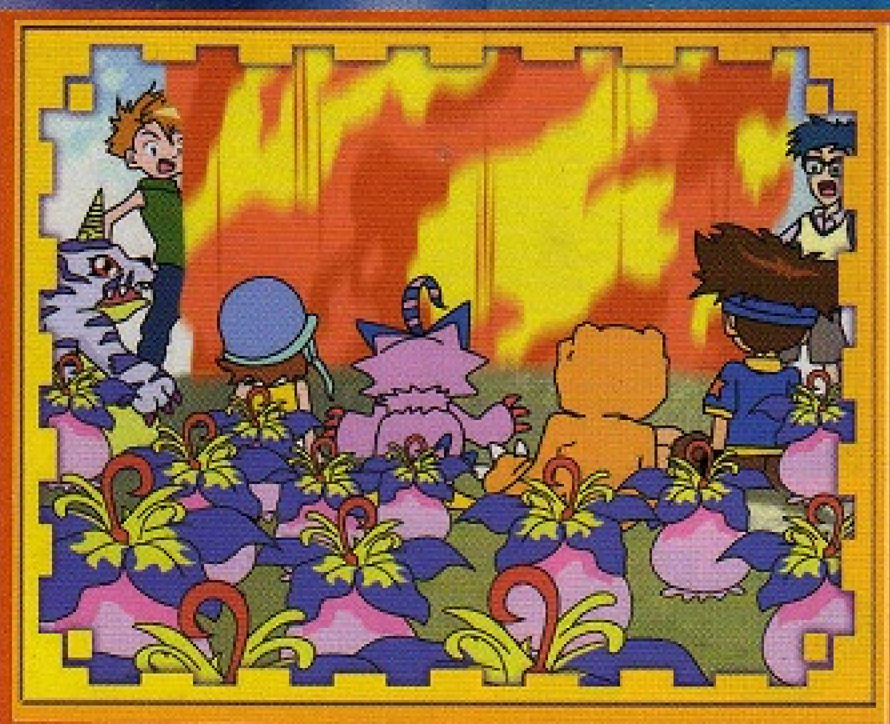


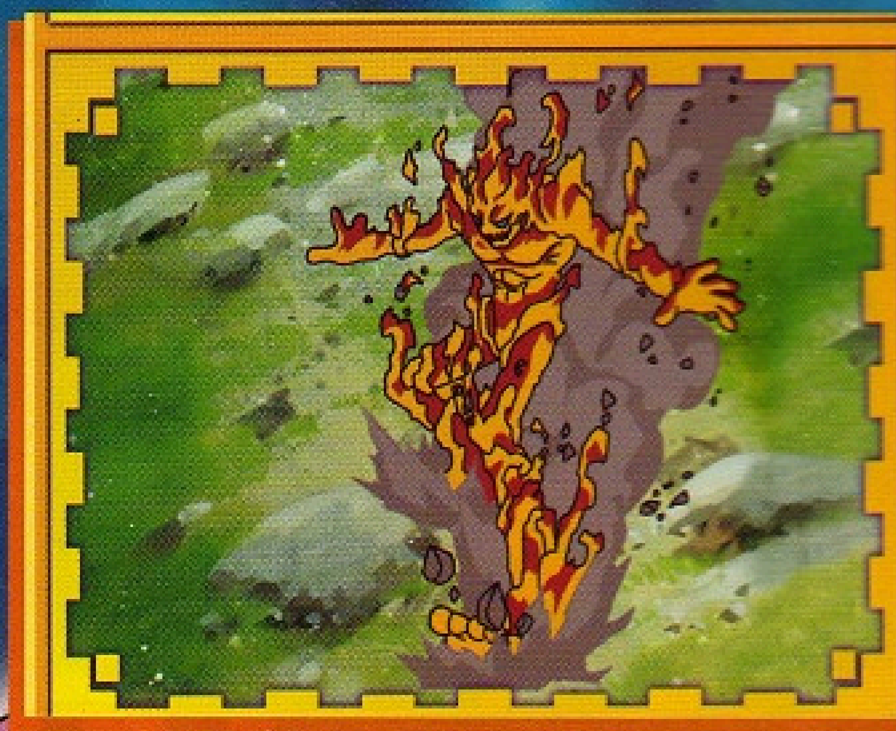


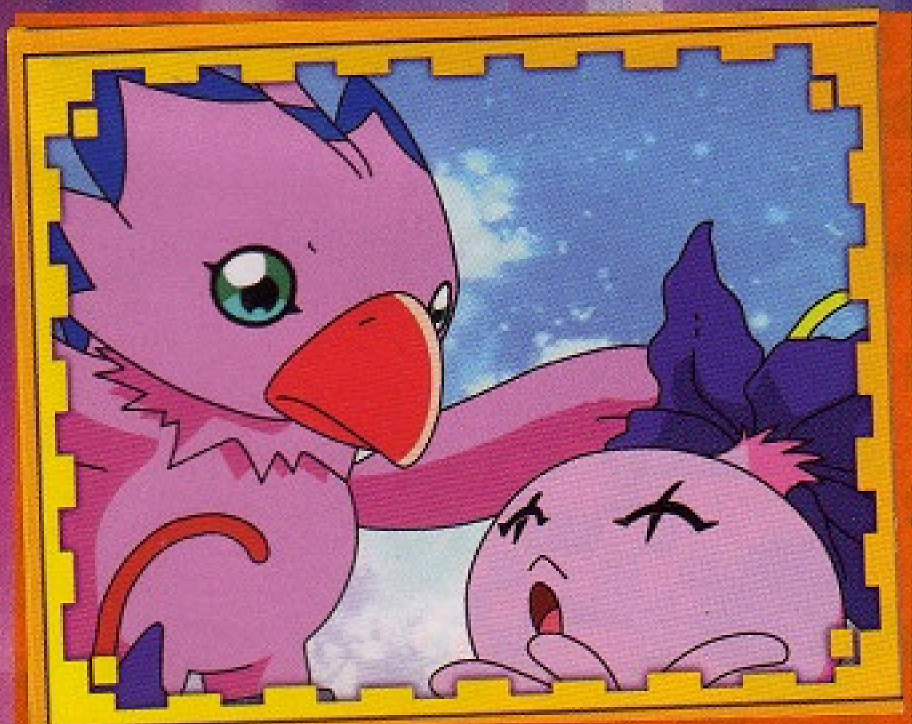




Cuando el peligro acecha, ¡el digidispositivo de Matt comienza a brillar y la digievolución comienza! Un fiero lobo con piel de hierro aparece y se lanza rápidamente al lomo de Seadramon. ¡Garurumon ha aparecido! Seadramon intenta congelar al Digimon con sus "flechas de hielo", pero el "aullido ardiente" de Garurumon derrota a la serpiente, que se hunde lentamente en el lago.



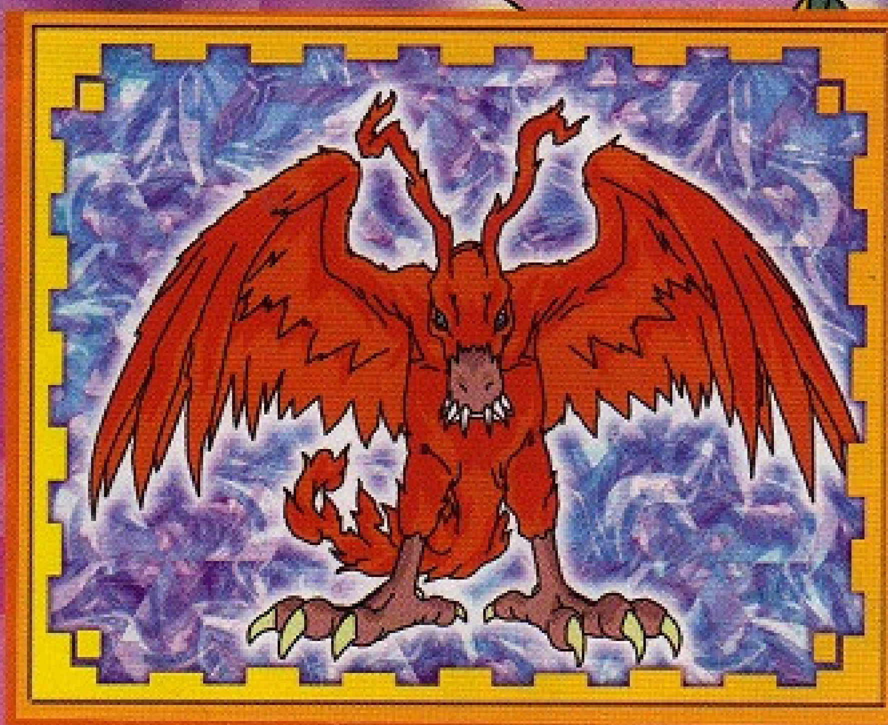


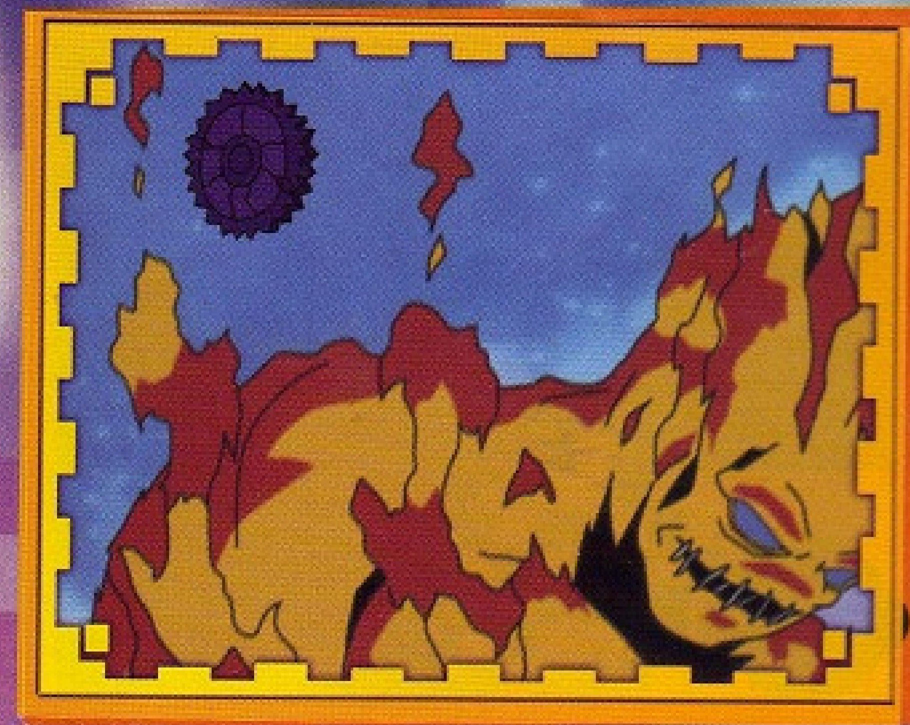


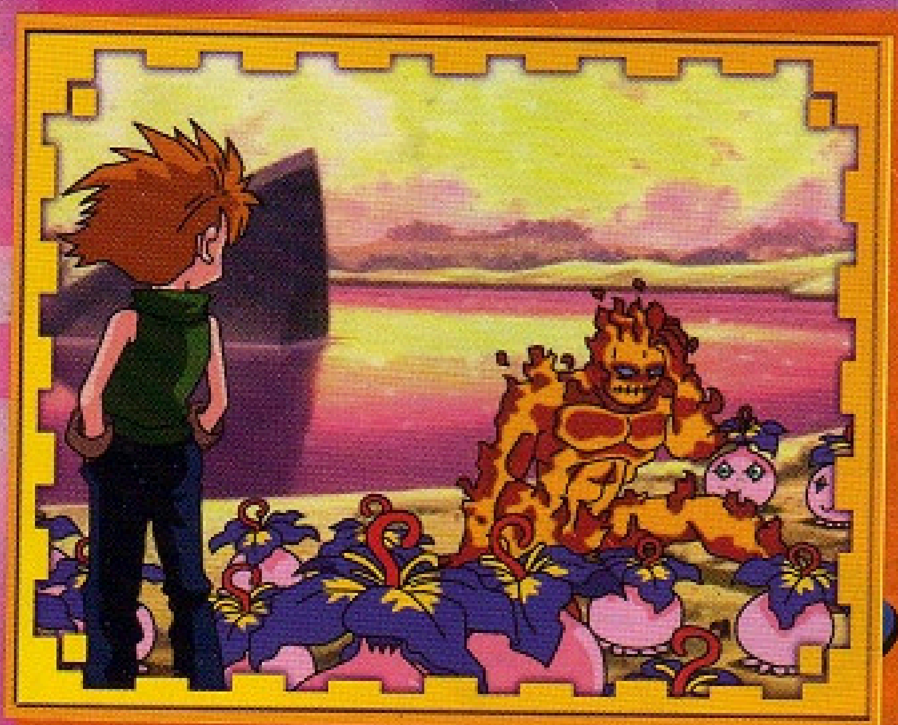




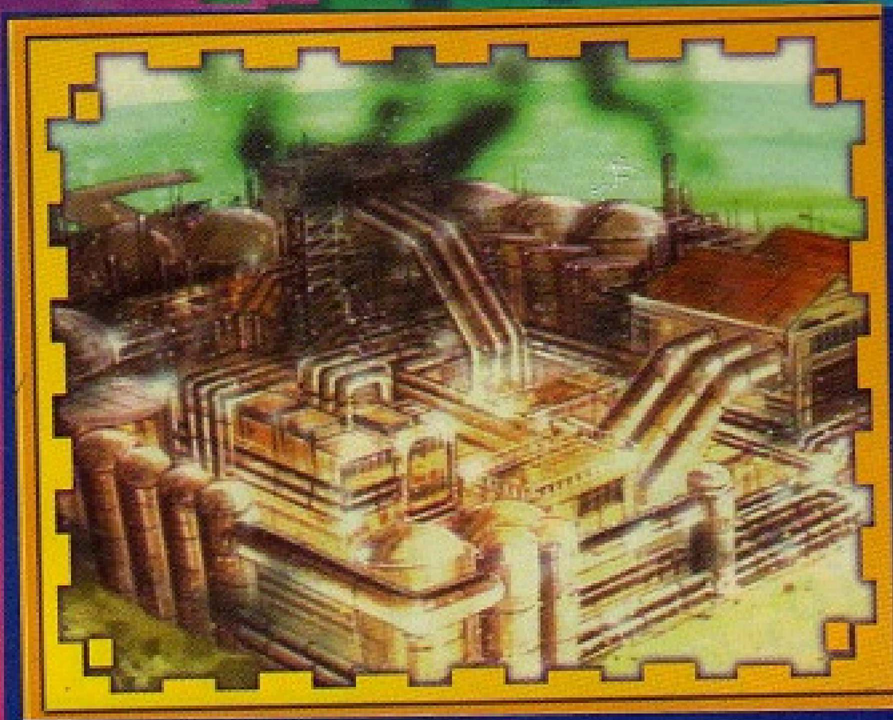
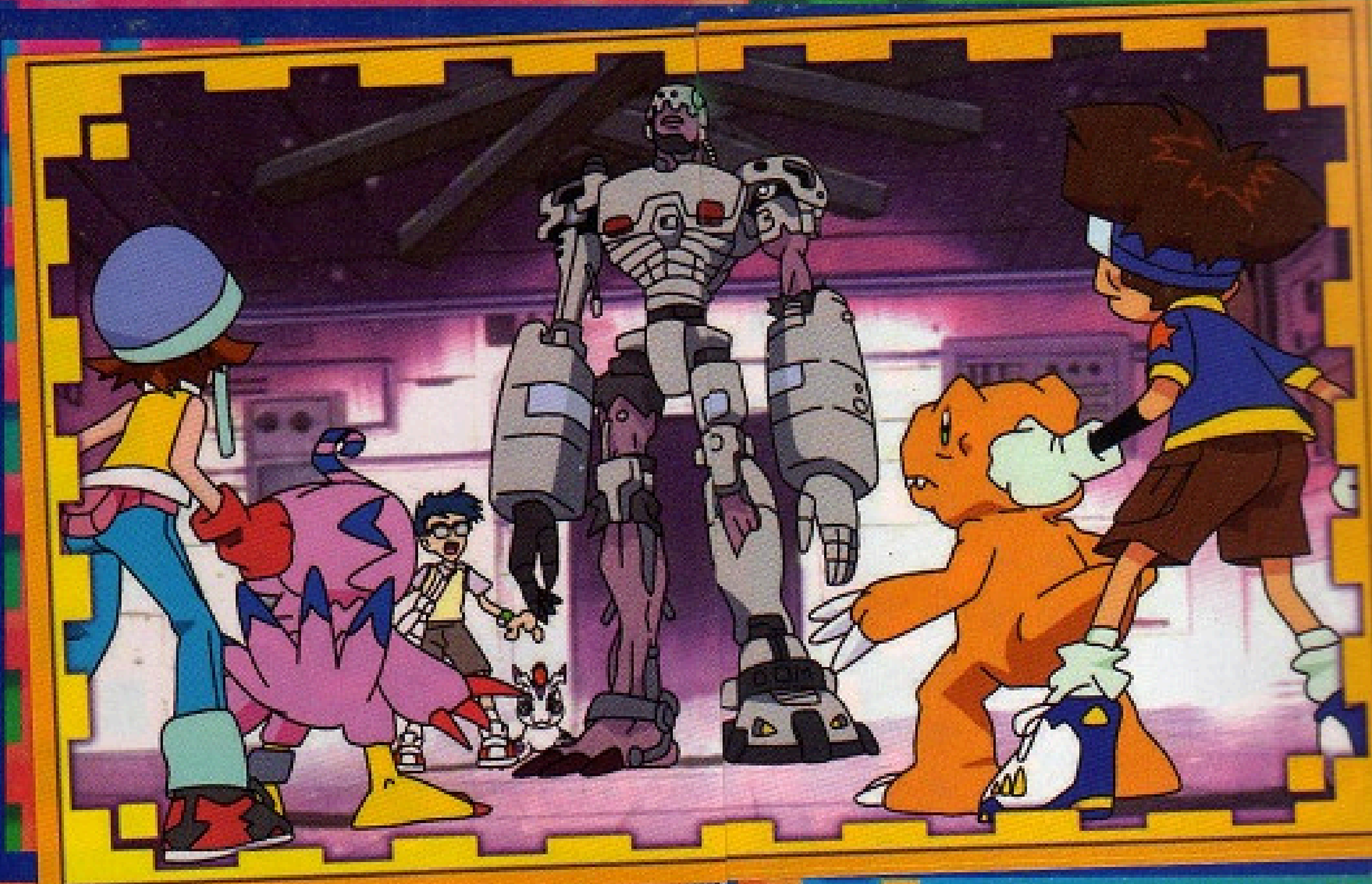
Poco después, llegan a una aldea de Yokomon, y los niños son invitados a cenar, pero las fuentes de agua de la aldea comienzan a arrojar fuego. Desde la montaña Miharashi, Meramon se dirige hacia ellos en actitud amenazadora. Tai y sus amigos deciden llevar a los Yokomon a un refugio cercano. Meramon ataca y Biyomon intenta hacerle frente, pero todo es en vano. "¡Biyomon!", grita Sora, angustiada, y ¡la digievolución comienza! Birdramon aparece en el cielo y ataca con sus poderosos "meteoros fugaces", logrando liberar al Digimon de un misterioso engrane negro.

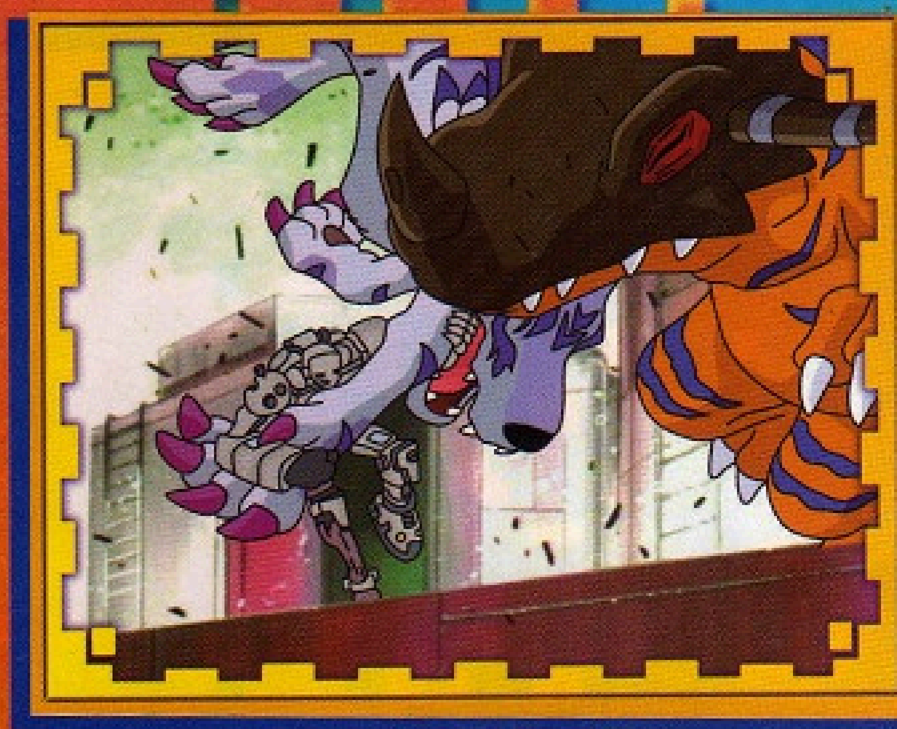




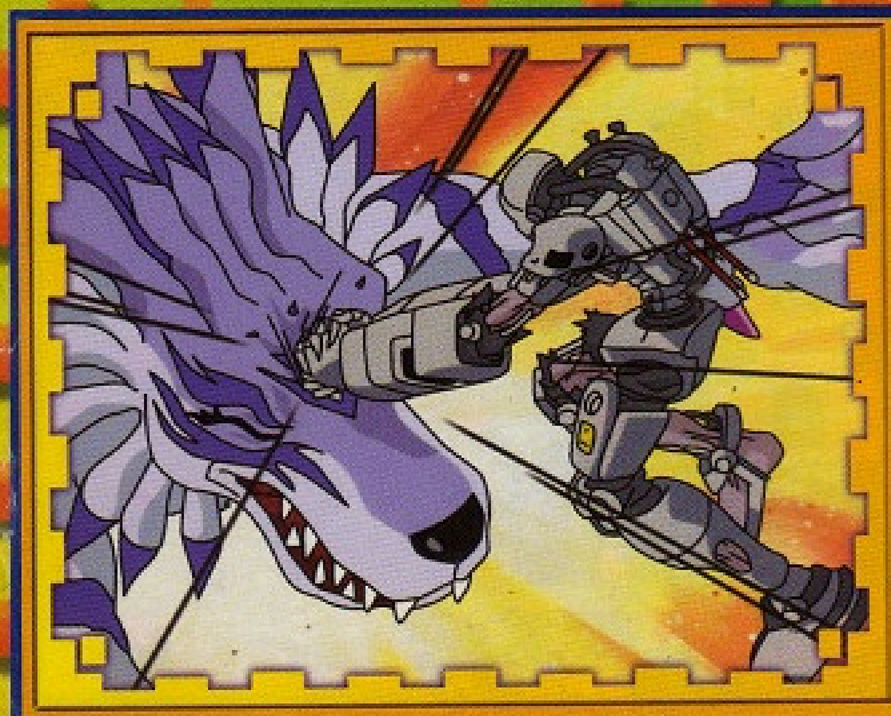


Meramon recupera la cordura y disculpándose por lo sucedido regresa a su hogar, mientras Tai medita sobre las digievoluciones.

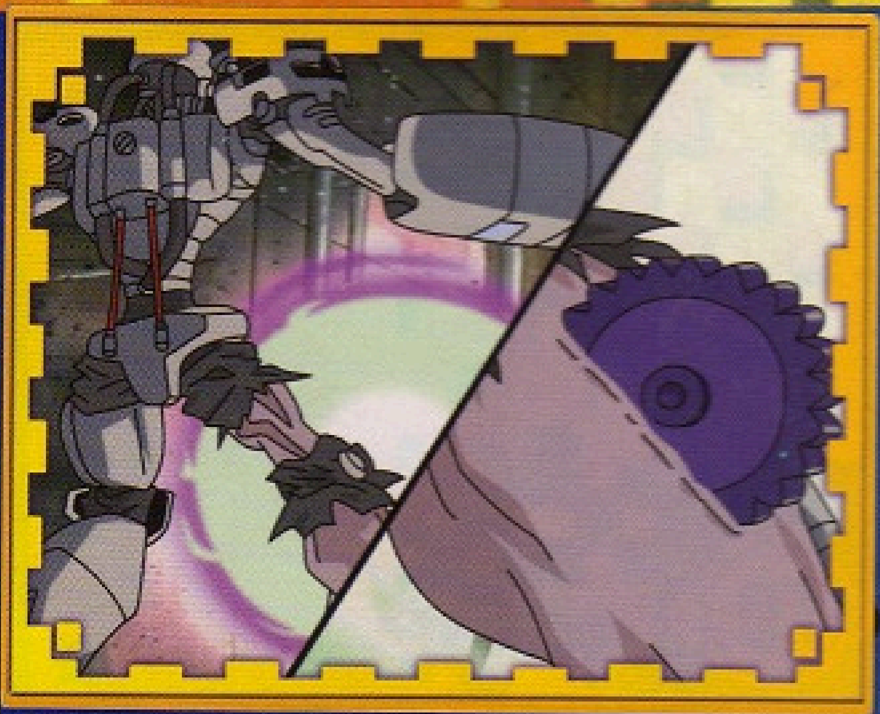


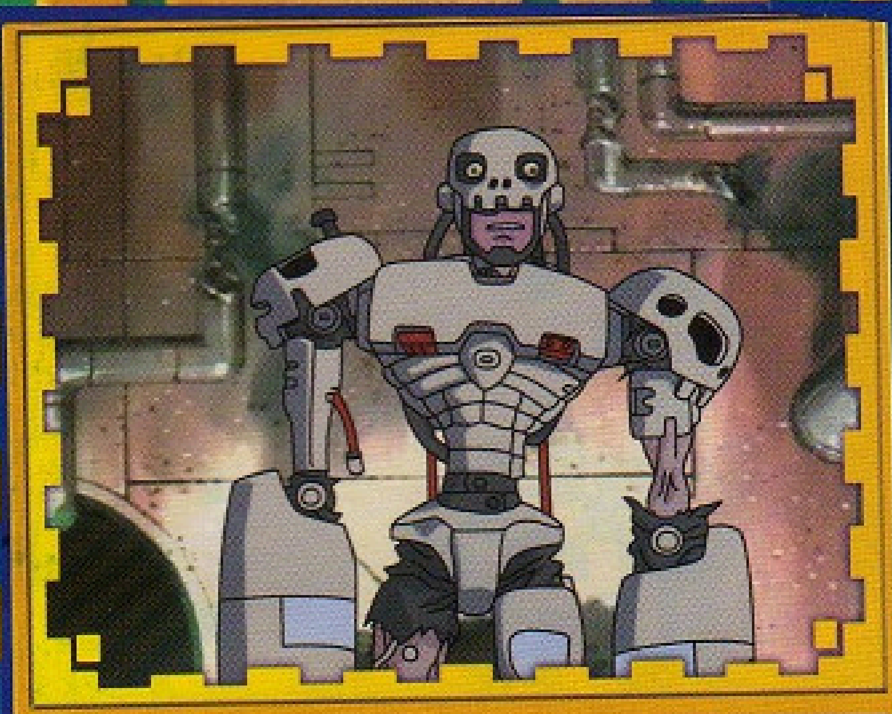
Atravesando un caluroso desierto, entran a una inmensa fábrica. Pero no encuentran a nadie, salvo a un robot atrapado entre una pila de barriles. "¡Es Andromon!", dice Agumon. "Es uno de los buenos". Mientras los niños lo liberan, Andromon despierta y los ataca fieramente. En tanto, Izzy ha descubierto una habitación llena de inscripciones, que parecen ser el programa informático que los rodea. Mientras, Tai, Joe y Sora son perseguidos por Andromon, Izzy descubre una pista y va en busca de sus amigos. Andromon ataca. Greymon y Garurumon aparecen sólo para ser golpeados duramente por el androide. Tentomon ruega a Izzy que corra el programa que halló y ¡la digievolución empieza! Un poderoso escarabajo guerrero aparece.



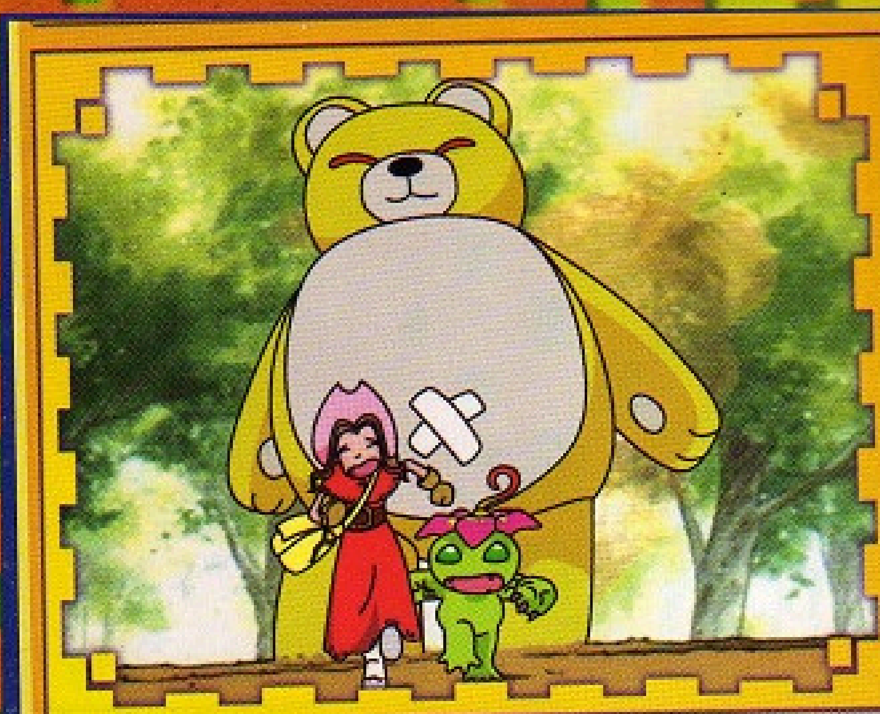



¡Es Kabuterimon!, quien embiste a Andromon y lanza su "electroshock", liberándolo del engrane negro que lo controlaba. "El mal se ha ido", musita Andromon agradecido, y luego señala a los niños el camino que deben seguir. Llegan a un desagüe donde una manada de malolientes Numemon los atacan. Los jóvenes huyen, pero los engendros los persiguen hasta el bosque.

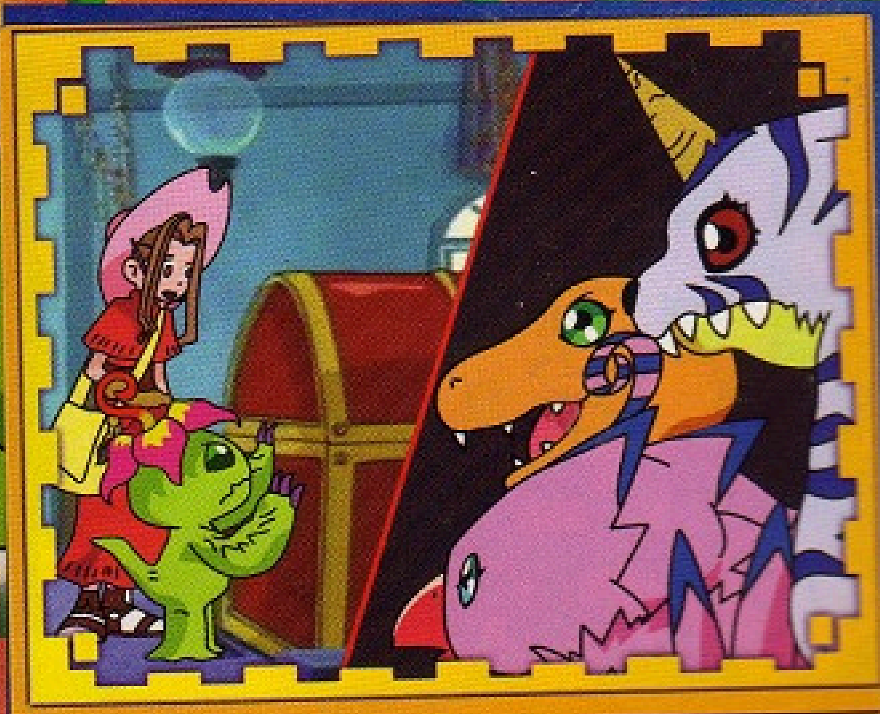


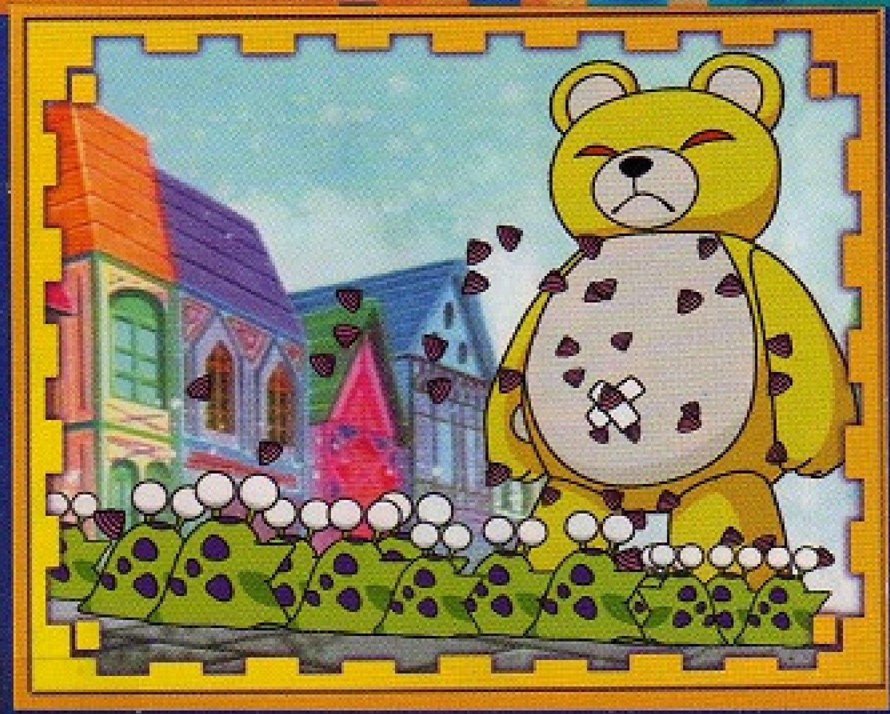




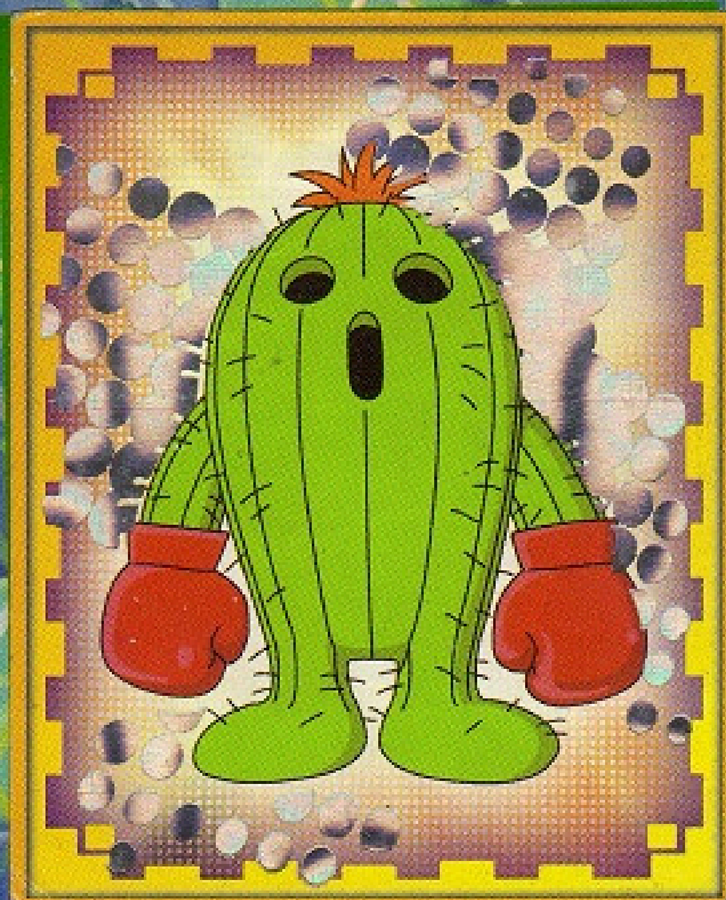


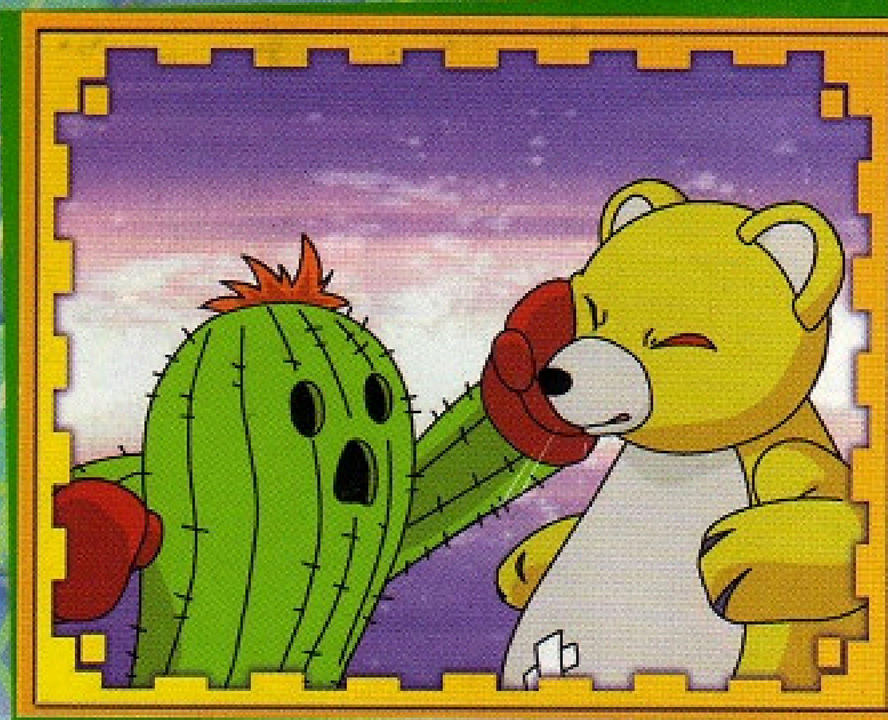




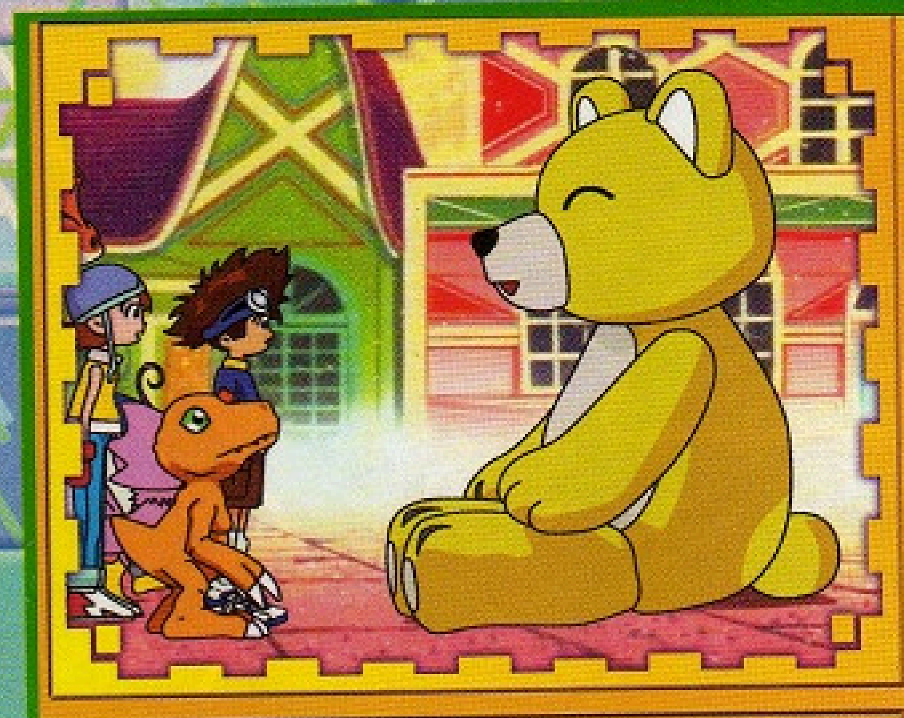


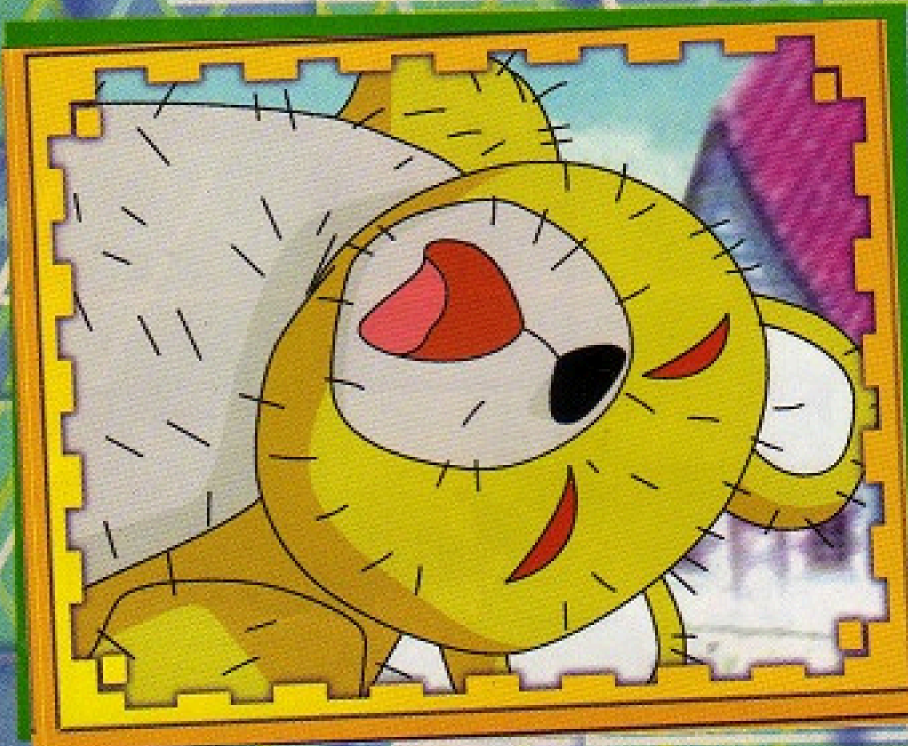
Mimi y Palmon tropiezan con Monzaemon, un gigantesco oso que las ataca. Escapando a duras penas, logran llegar a la ciudad de los juguetes, donde hallan a los otros Digimon prisioneros en un baúl. Ellos les cuentan cómo el oso los capturó. Monzaemon aparece e intenta atrapar a Mimi, ¡pero un gran grupo de Numemon aparece para defender a la niña!

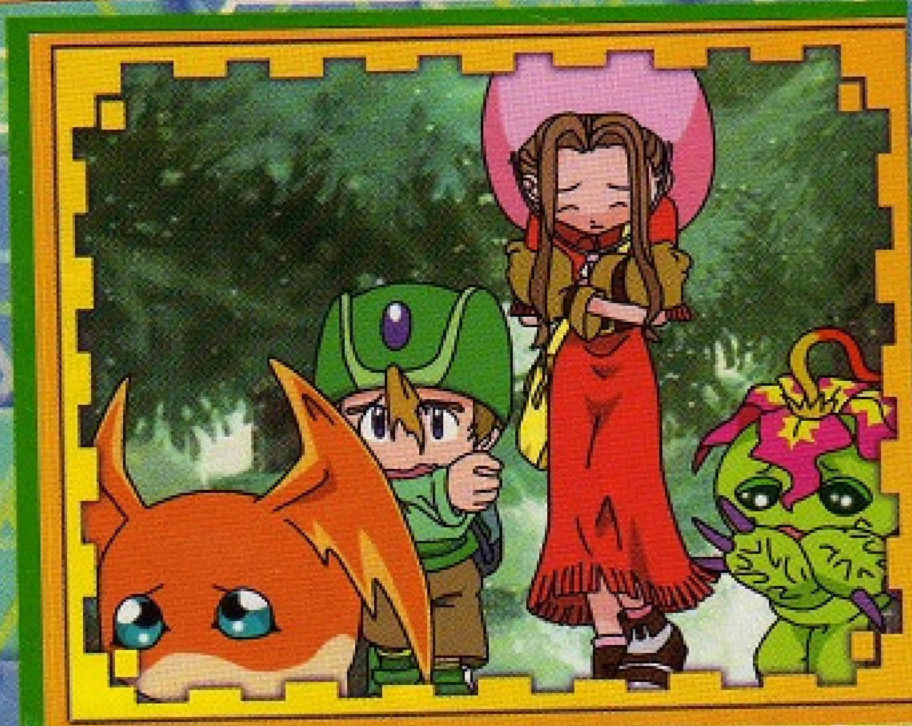


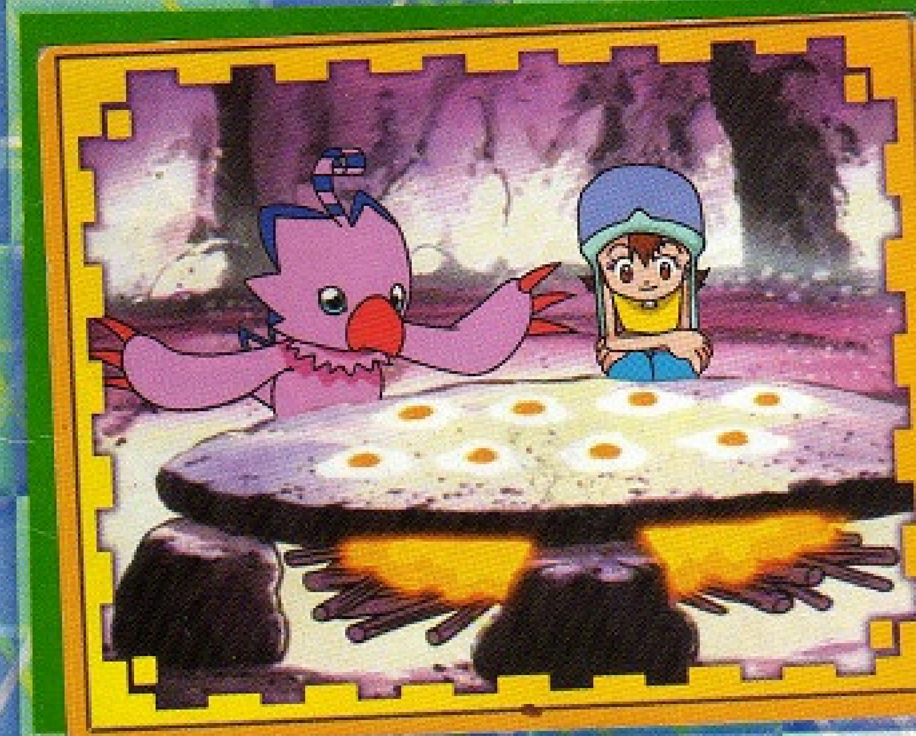


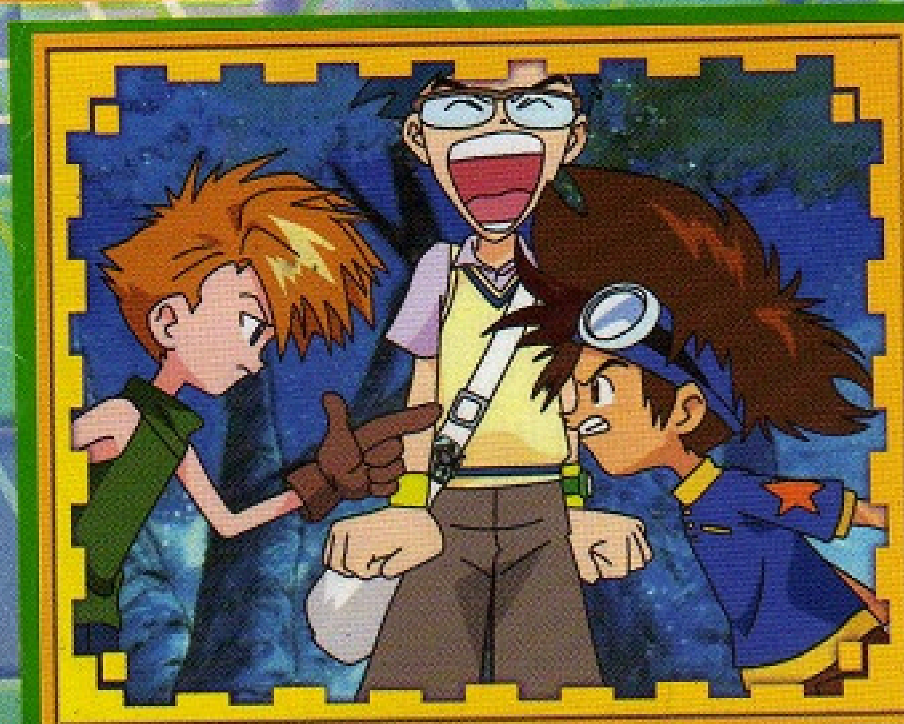
Palmon observa la valentía de los bichos, y decide pelear con el enorme Digimon. ¡La digievolución comienza y Togemon aparece! Enseguida ataca duramente a Monzaemon, y lo derrota usando su "ataque de espinas". El gran oso es liberado del negro engranaje y queda muy agradecido de los niños. Más tarde llegan a la zona fría. Tai encuentra un refrigerador lleno de huevos y nuestros amigos preparan un sabroso desayuno. Pero Joe se halla muy preocupado por todo lo sucedido.



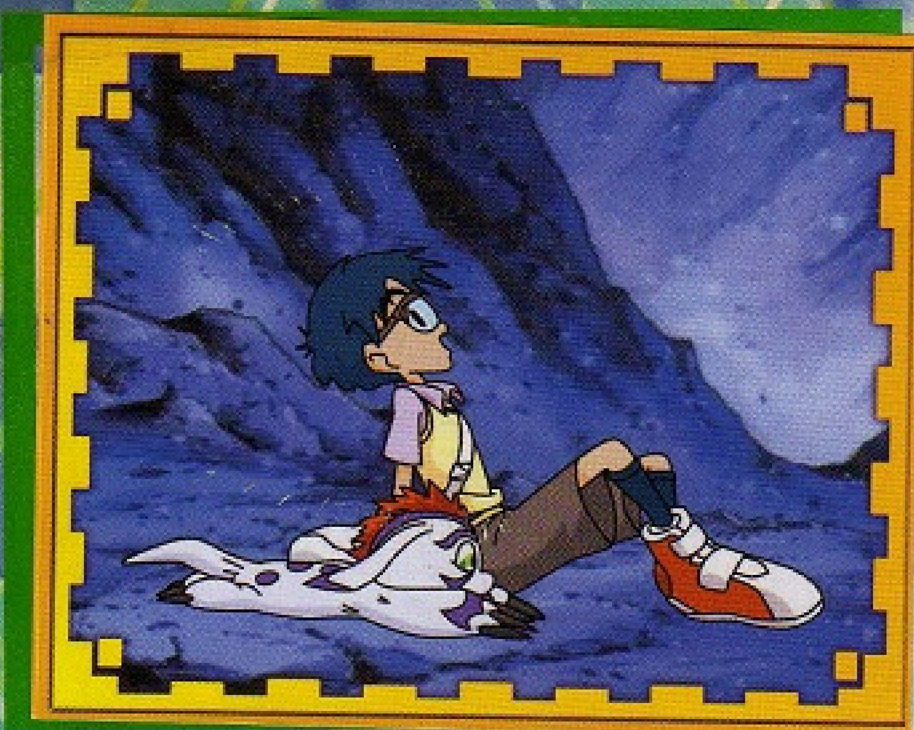




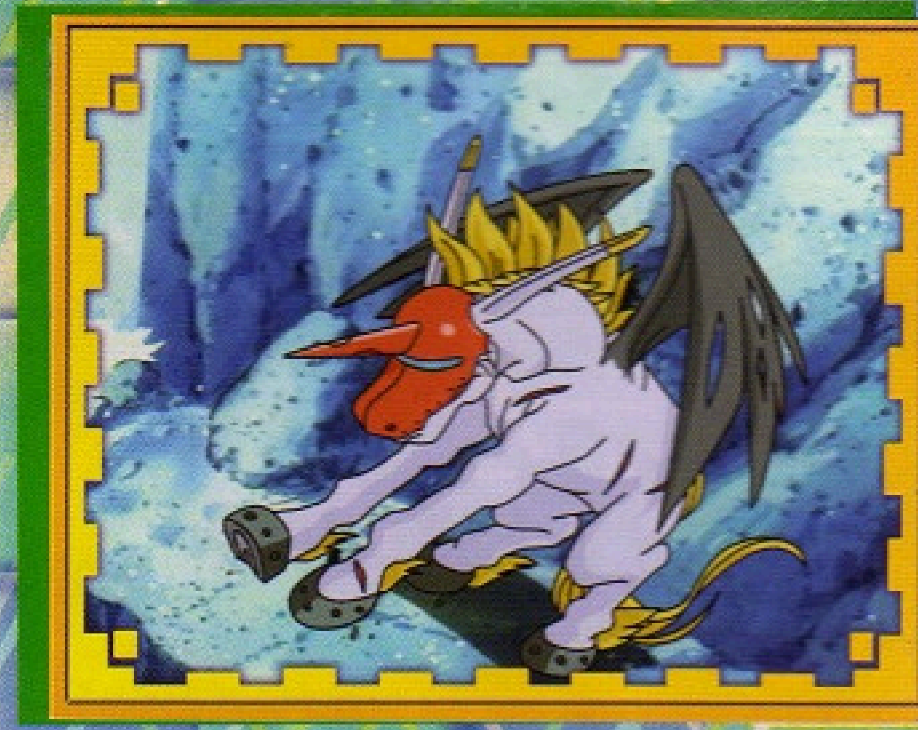


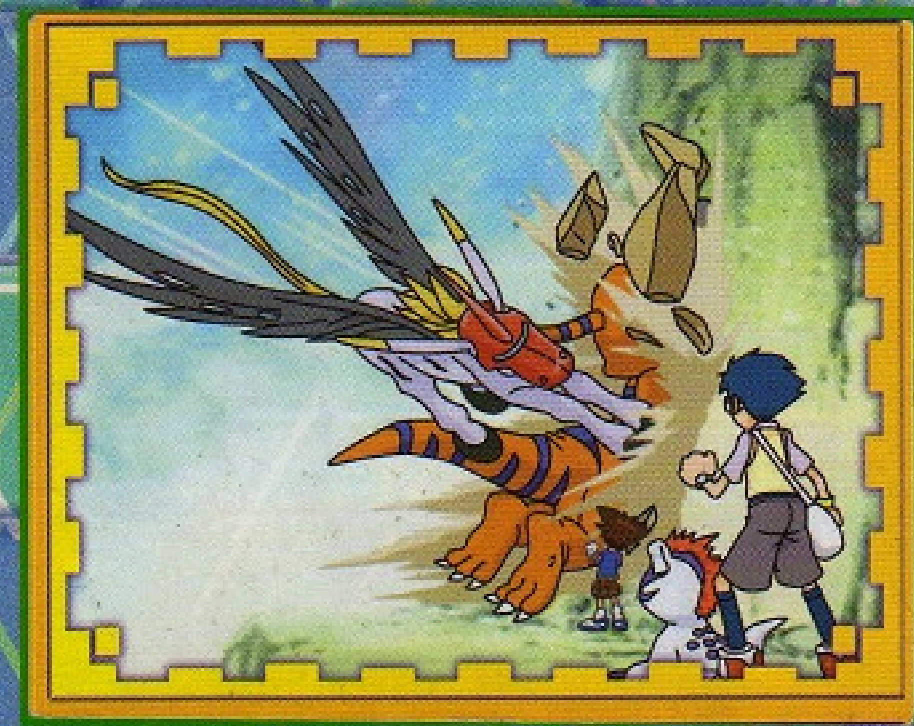


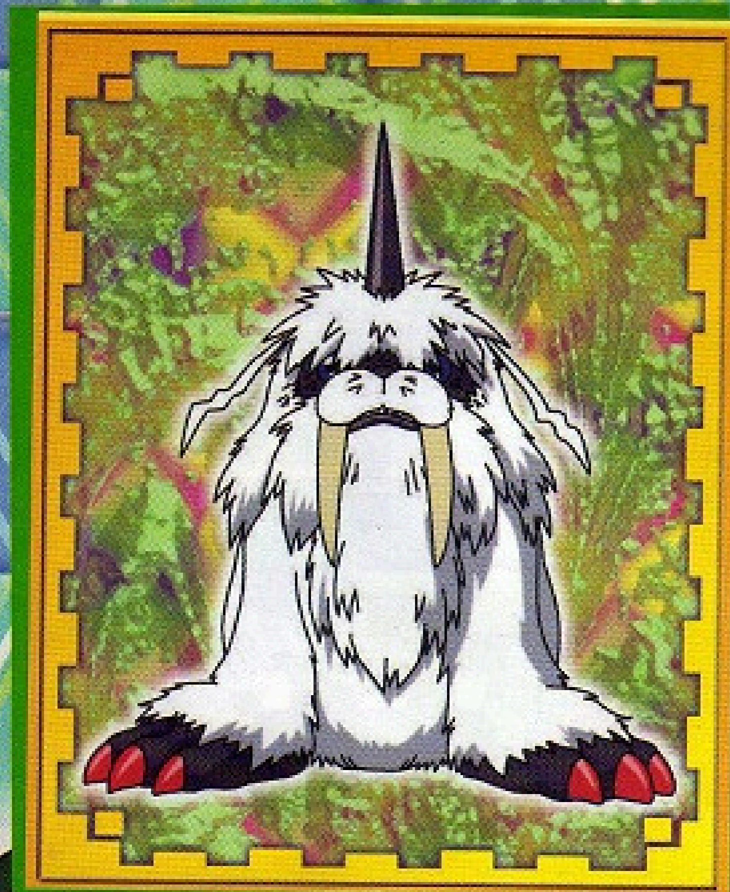
Tai propone ir a lo alto de la montaña Mugem para así ver la isla completamente, pero Matt se opone, ya que allí viven Digimon muy peligrosos. Se arma una gran discusión y Joe intenta mediar, pero sin conseguirlo.



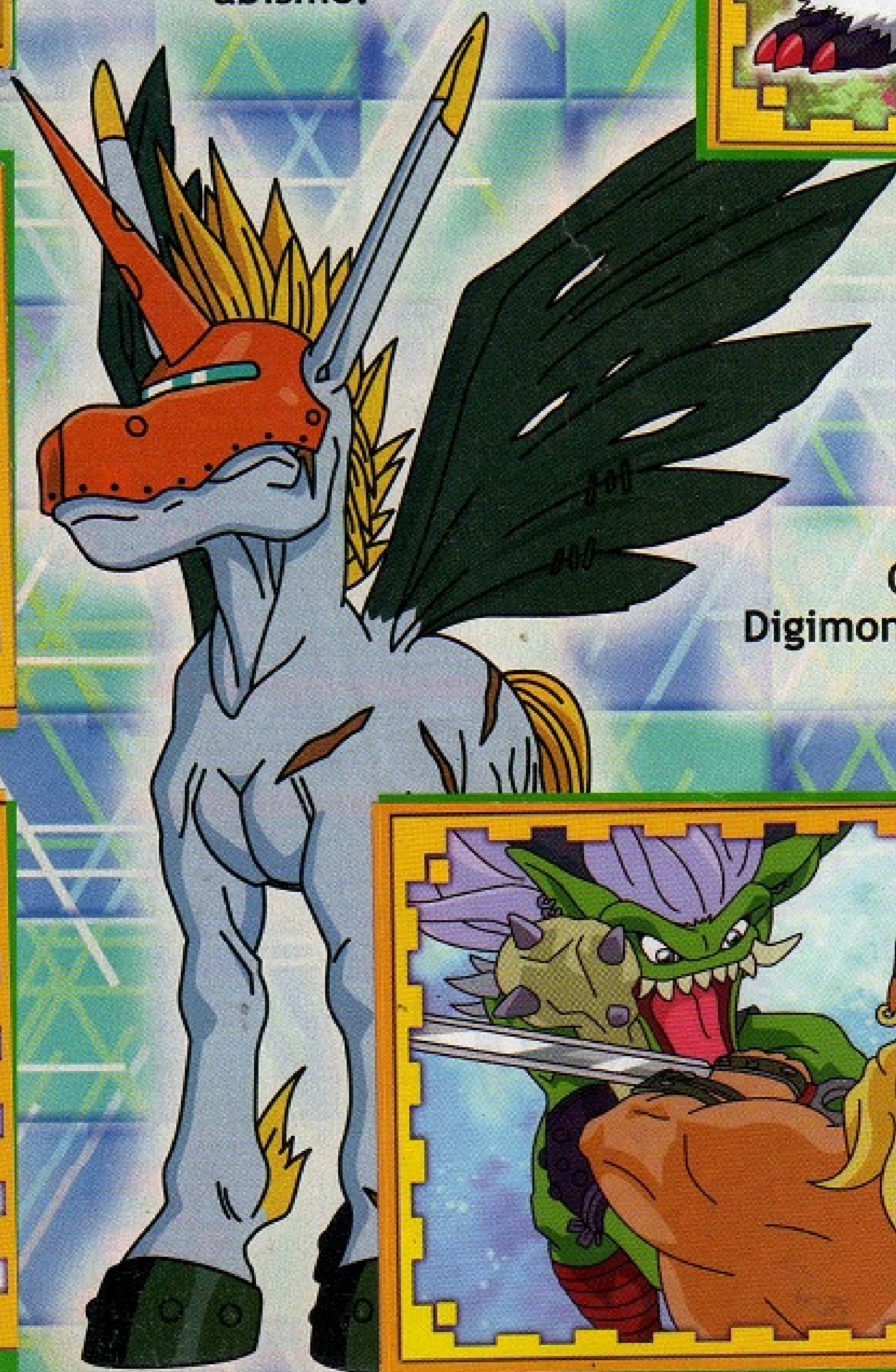
Esa noche, Joe decide subir a la montaña solo, por el bien de los demás, pero Gomamon lo sigue. Poco después, llegan a un saliente desde el cual observan cómo numerosos engranes negros salen de una grieta. Al investigar, son interrumpidos por Unimon, un Digimon sagrado, que va a beber agua. De improviso, ¡un engrane negro se clava en la espalda de Unimon, y su actitud cambia, atacando a nuestros amigos! Tai y Sora, con Agumon y Birdramon van al rescate. Joe intenta arrancar el engrane de la espalda de Unimon, pero el Digimon lo arroja al abismo.



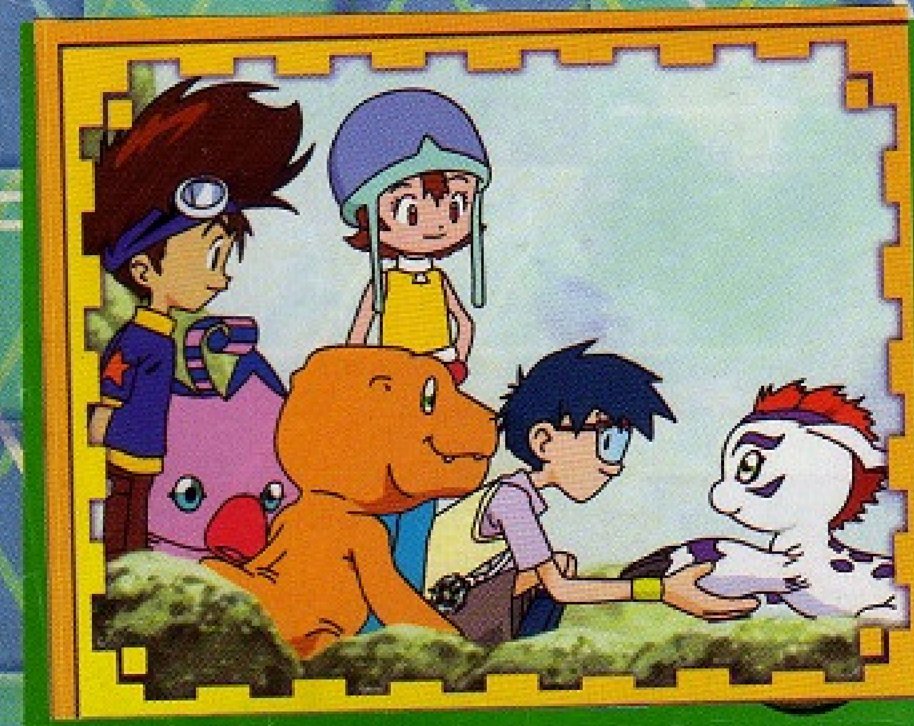






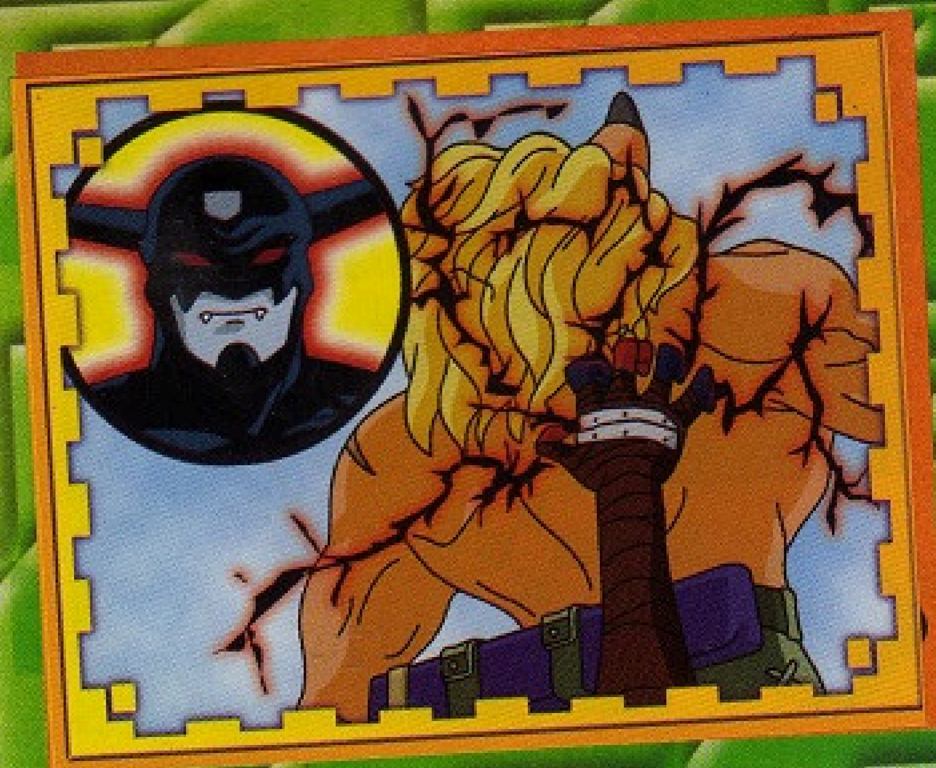


¡Ikkakumon aparece y recibe a Joe en su lomo! Con su "arpón volcán" libera a Unimon, que desaparece. En otro lugar de la montaña, Ogremon, un belicoso Digimon, ataca fieramente al justiciero Leomon.





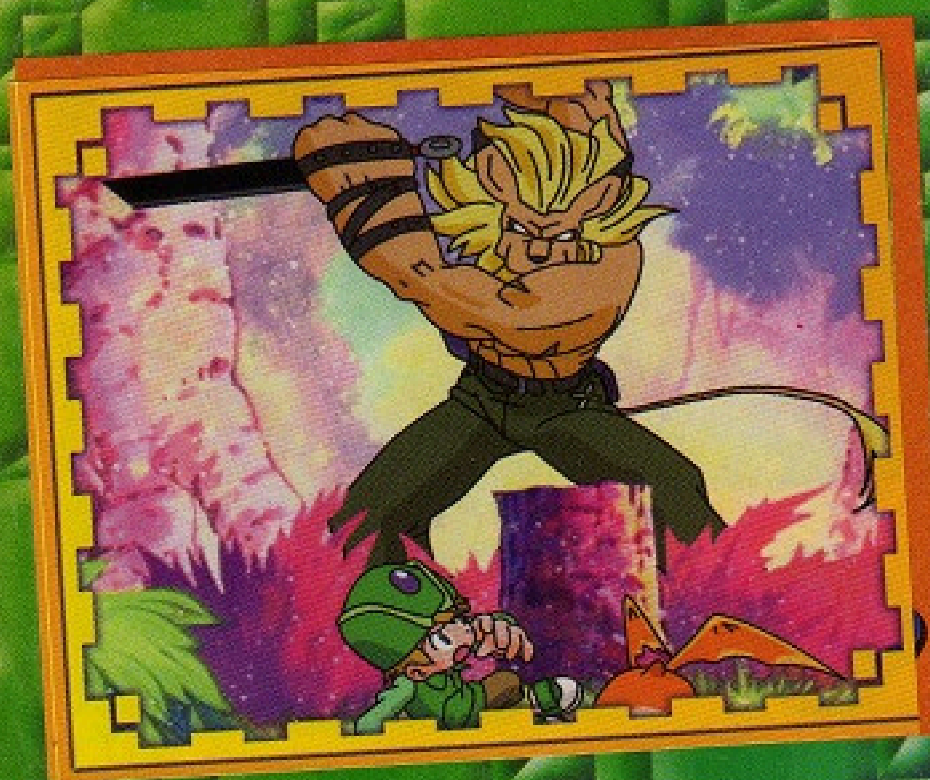
Leomon es sorprendido por el malvado Devimon,que lo somete con su "toque de la maldad" para cumplir su objetivo: destruir a los niños elegidos. Los niños son emboscados, pero los Ultra-Digimon consiguen que sus agresores huyan. Devimon tiende una trampa, y dispersa a nuestros amigos por el cielo. ¡La isla File se ha partido por obra suya!" ¡Conquistaré todo el mundo con la ayuda de los engranes negros!", grita. Mientras, T.K. y Patamon han llegado a la "ciudad de los bebés".

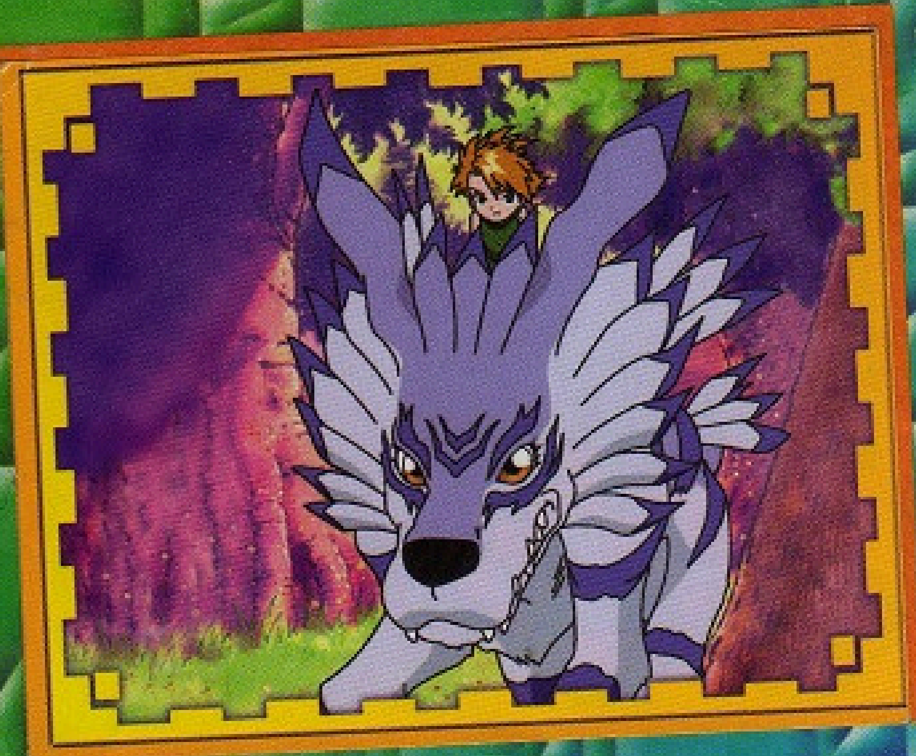








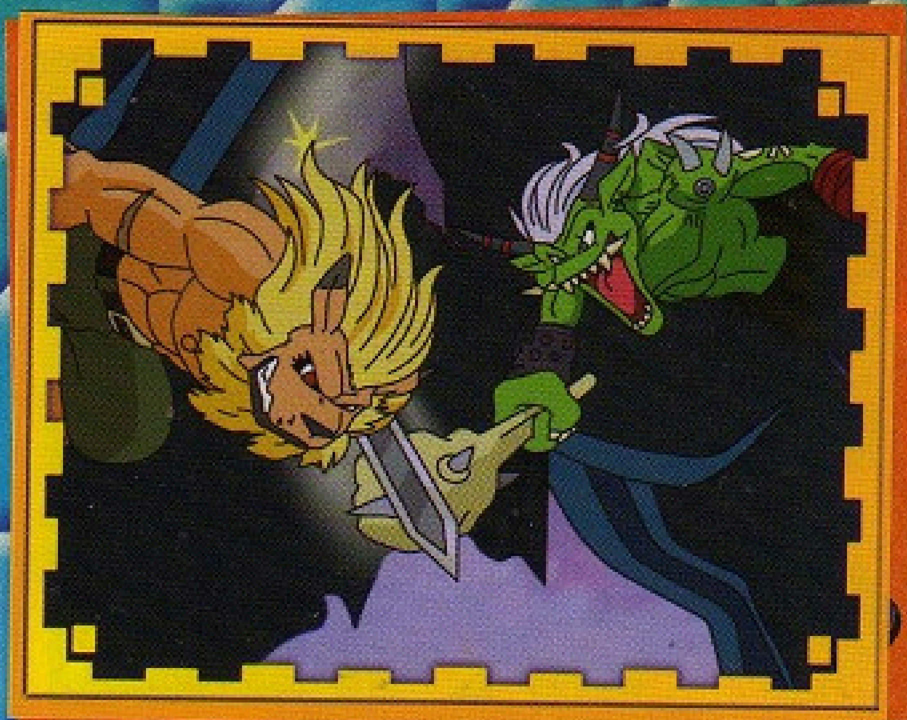




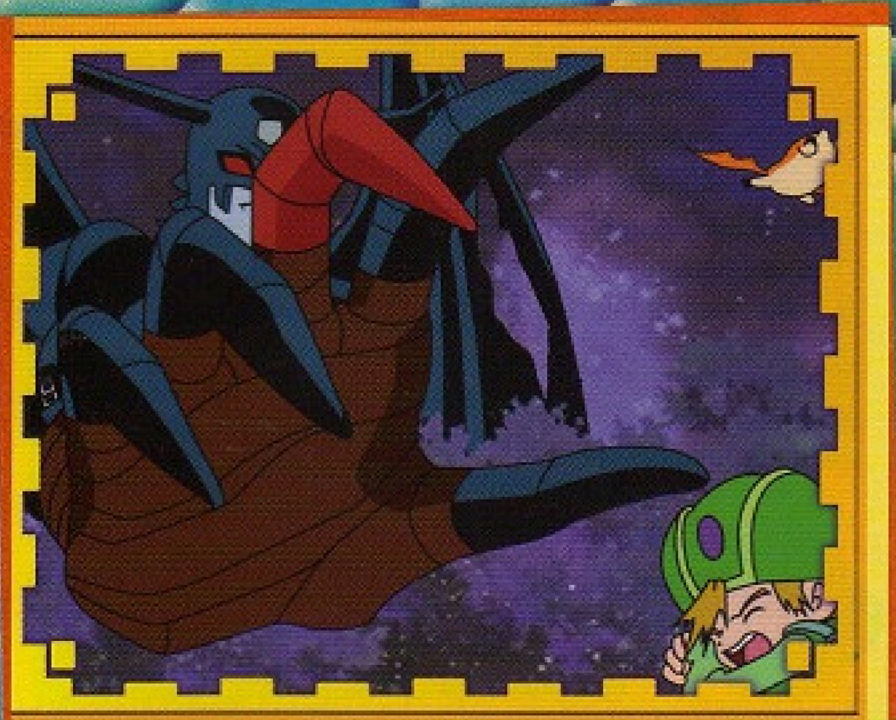
Leomon aparece decidido a eliminarlos, pero son salvados por Garurumon y Greymon. Varios engranes negros penetran en el cuerpo de Leomon, que aumenta su tamaño y poder. Captura a Patamon y se dirige hacia T.K., pero Tai y Matt usan sus Digi-vices contra él,liberándolo del hechizo.



Leomon cuenta una vieja profecía acerca de los niños elegidos que vendrían de otra dimensión a salvar al Digimundo del mal. Juntos, deciden hacer frente a Devimon. Invocando al mal, un gigantesco Devimon ataca a los elegidos.

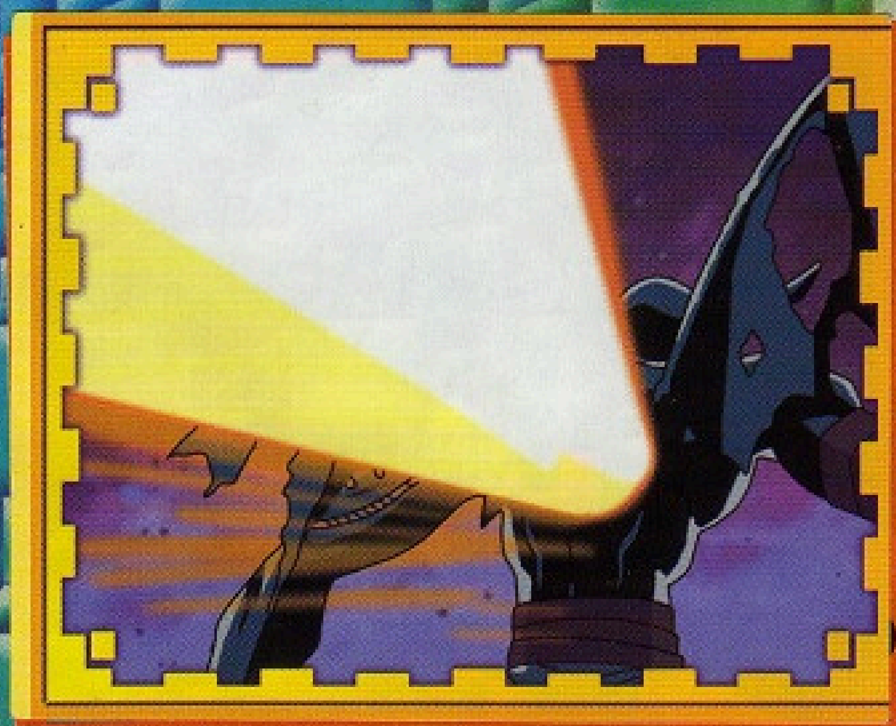


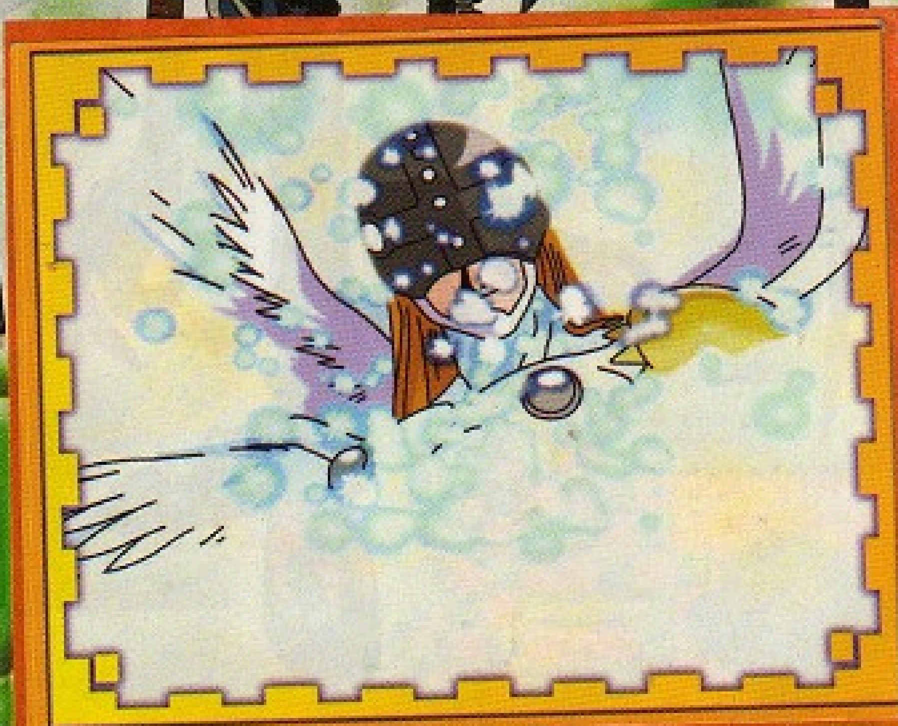




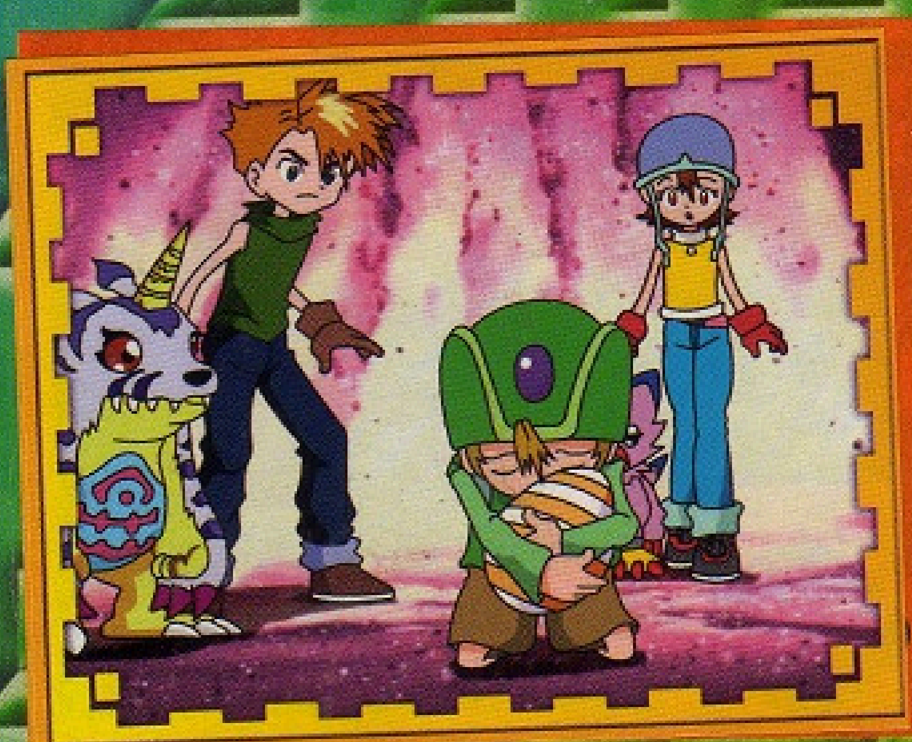








Leomon intenta intervenir, pero Ogremon lo golpea. Una gran batalla se libra y Devimon parece ser el vencedor, pero al extender su mano contra T.K., atrapa a Patamon ¡que logra digievolucionar y Angemon aparece! Angemon usa su "golpe de fe", destruyendo a Devimon para siempre. Antes de desaparecer, Devimon le dice que quedan aún Digimon malignos más poderosos y que ellos concluirán su misión. Angemon también desaparece y en su lugar sólo queda un huevo, al que T.K. abraza con mucho cariño.



DIGIMON DE ISLA FILE



121- Kuwagamon

Clasificación: insectoide Digimon
Tipo: virus

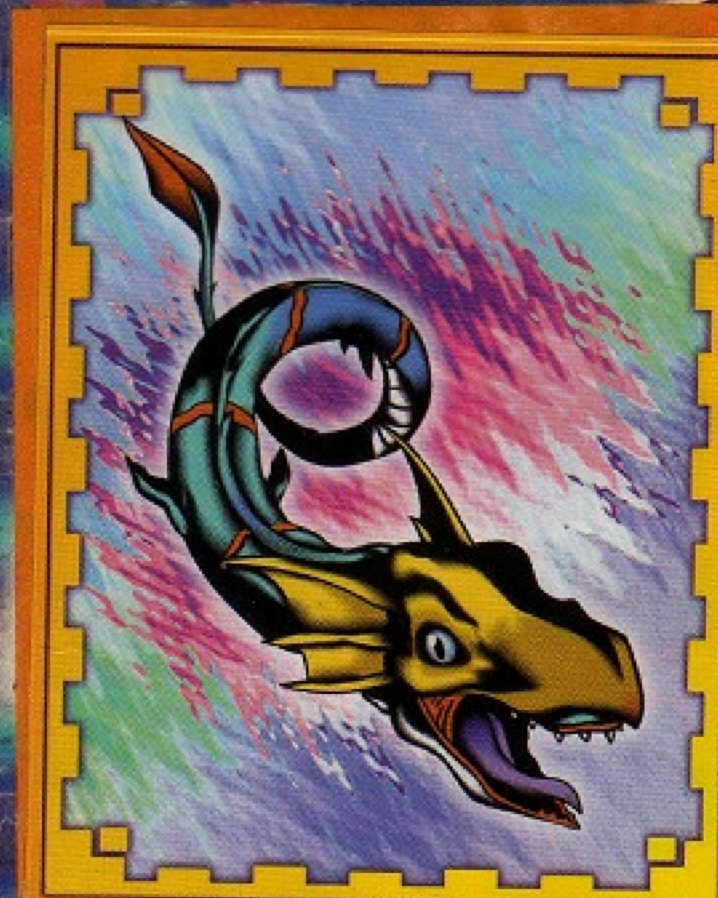


122- Shellmon

Clasificación: animal marino Digimon
Tipo: base de datos



123- Monochromo
Clasificación: Digimon dinosaur
Tipo: base de dat



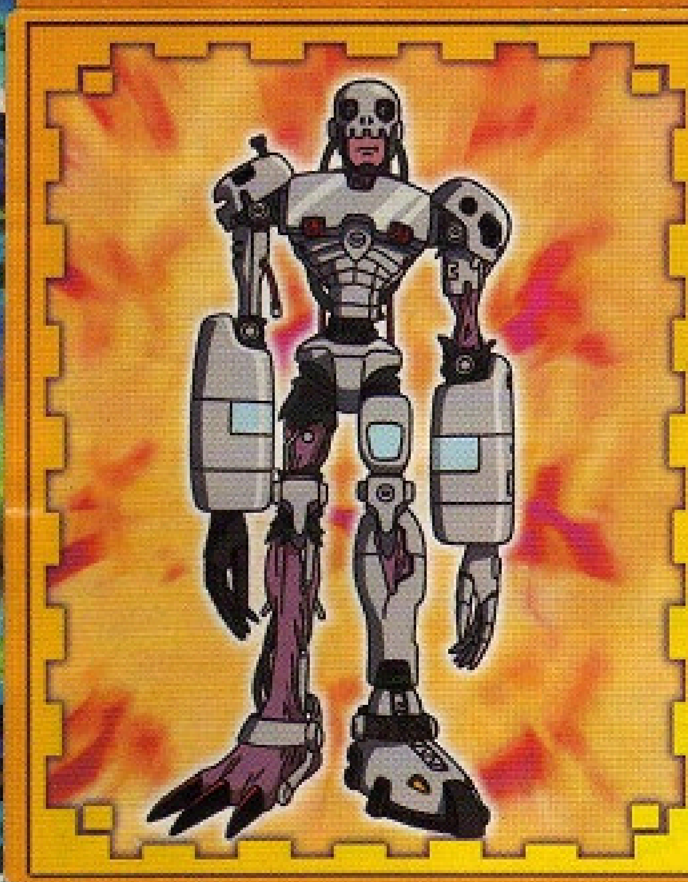
124- Seadramon

Clasificación: animal marino Digimon
Tipo: base de datos



125- Meramon

Clasificación: fuego Digimon
Tipo: base de datos



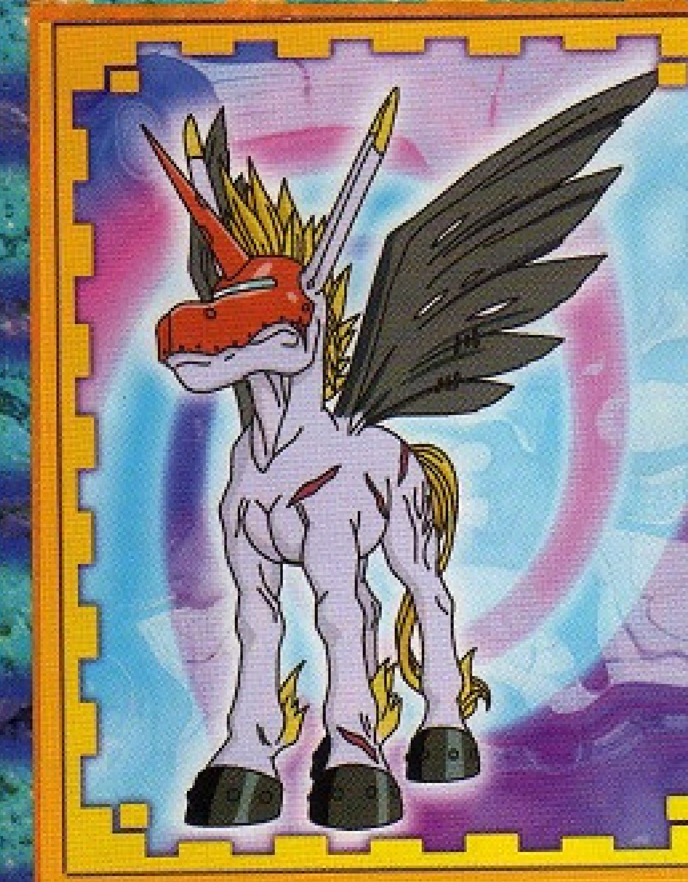
126- Androm
Clasificación: Digimon androi
Tipo: antivir



127- Numemon
Clasificación: babosa Digimon
Tipo: base de datos



128- Monzaemon
Clasificación: marioneta Digimon
Tipo: antivirus



129- Unir
Clasificación: dinosaurio animal m
Tipo: antiv



130- Leomon
Clasificación: animal Digimon
Tipo: antivirus

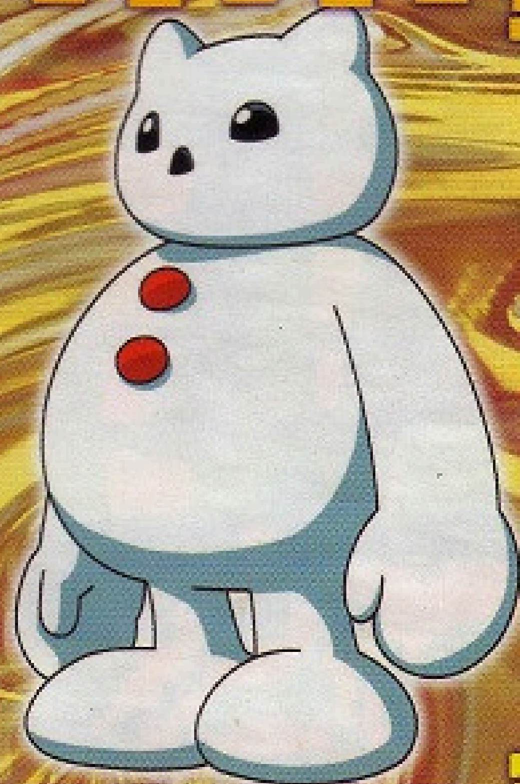


131- Ogremon
Clasificación: maligno Digimon
Tipo: virus



132- Devimon

Clasificación: maligno Digimon
Tipo: virus



133- Frigimon

Clasificación: hielo Digimon
Tipo: antivirus

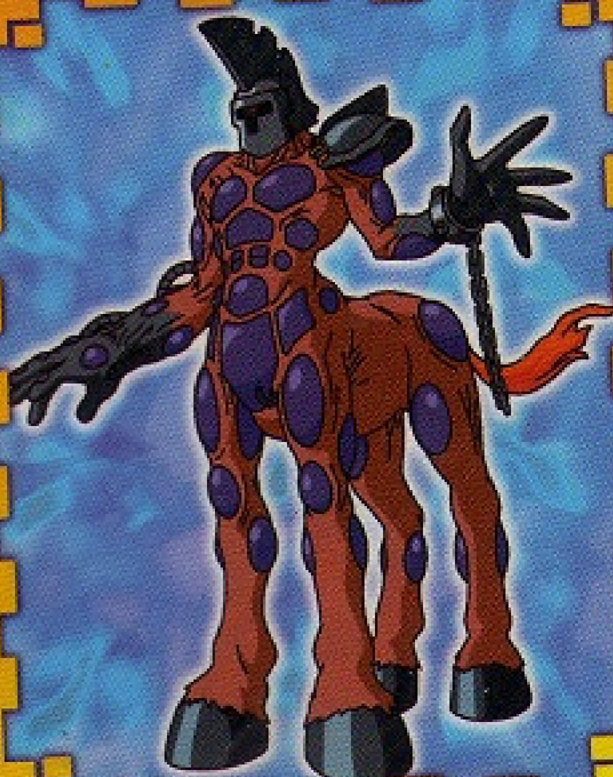


134- Mojyamon
Clasificación: Digimon animal extraño
Tipo: antivirus



135- Sukamon

Clasificación: mutante Digimon
Tipo: virus



136- Centarumon
Clasificación: animal mítico Digimon
Tipo: base de datos



137- Bakemon
Clasificación: fantasma Digimon
Tipo: virus



138- Elecmon

Clasificación: Dinosaurio mamífero
Tipo: base de datos

~~MEGA~~ ULTRA-EVOLUCIONES





139-
Metal-
Greymon

Clasificación: androide perfeccionado Digimon
Tipo: antivirus
Técnica: Gigablaster



140-
Garud
mon

Clasif
ción:
Digim
Tipo:
antivi

Técni
alas d
espac



141-
WereGarurumon

Clasificación: animal Digimon
Tipo: antivirus

Técnica: garra de lobo



142-
Megakabuterimon

Clasificación: insecto gigante Digimon
Tipo: antivirus

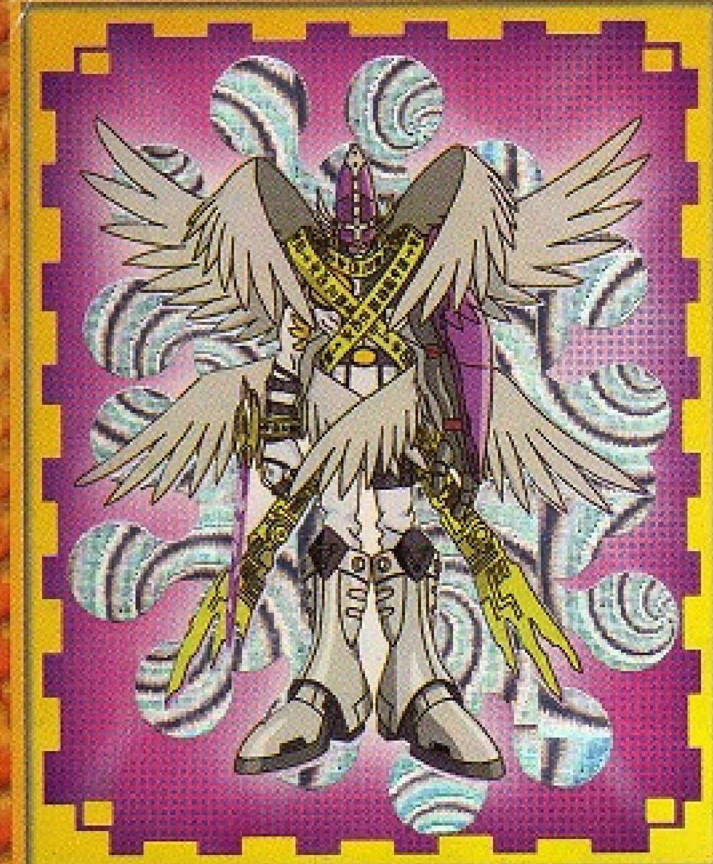
Técnica: cuerno mortal



143- Li
Clasificación: hada perfeccionada Di
Tipo: antivirus Técnica: cañon d



144- Zudomon
Clasificación: animal marino Digimon
Tipo: antivirus Técnica: martillo volcán

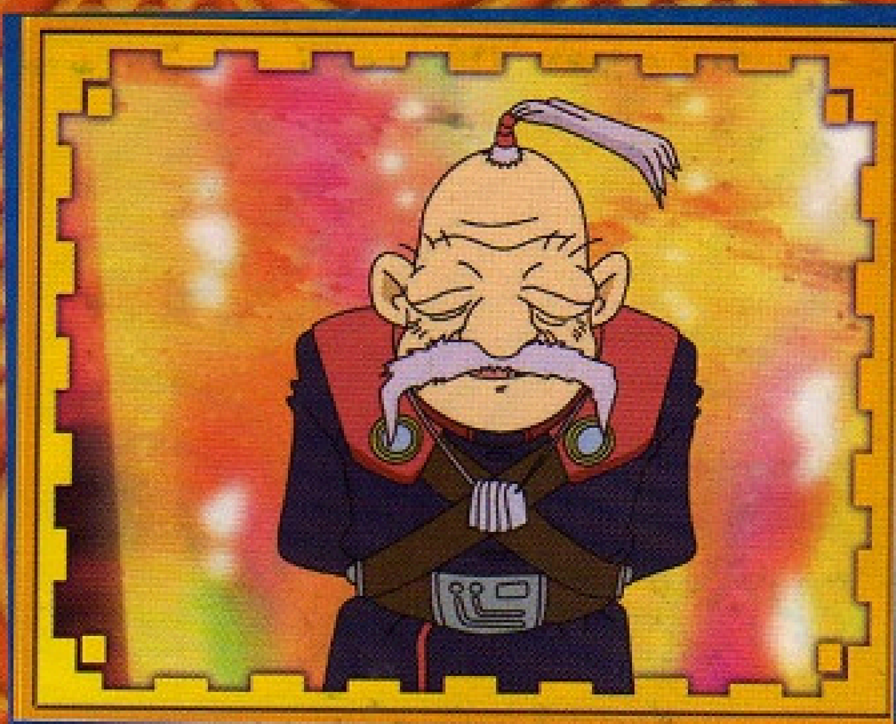


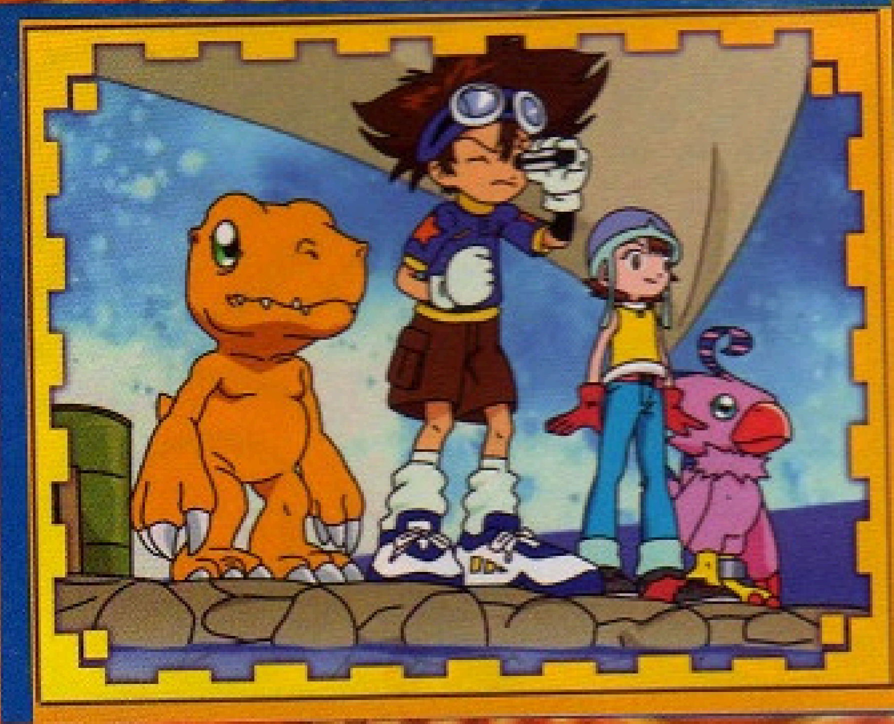
145-
Magna
Angemon

Clasificación: ángel Digimon
Tipo: antivirus

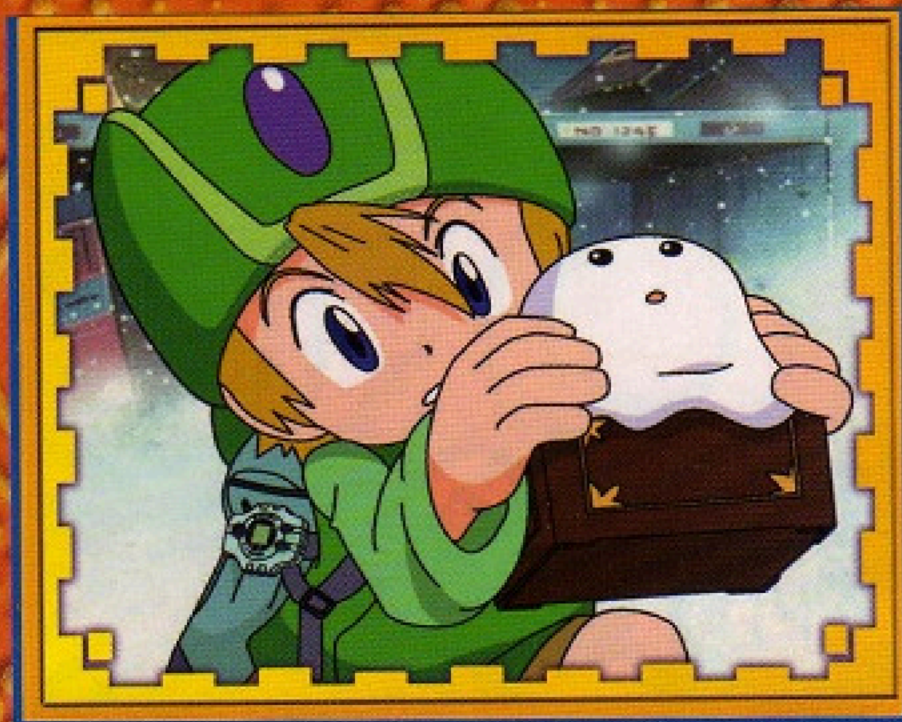
Técnica: puerta del destino

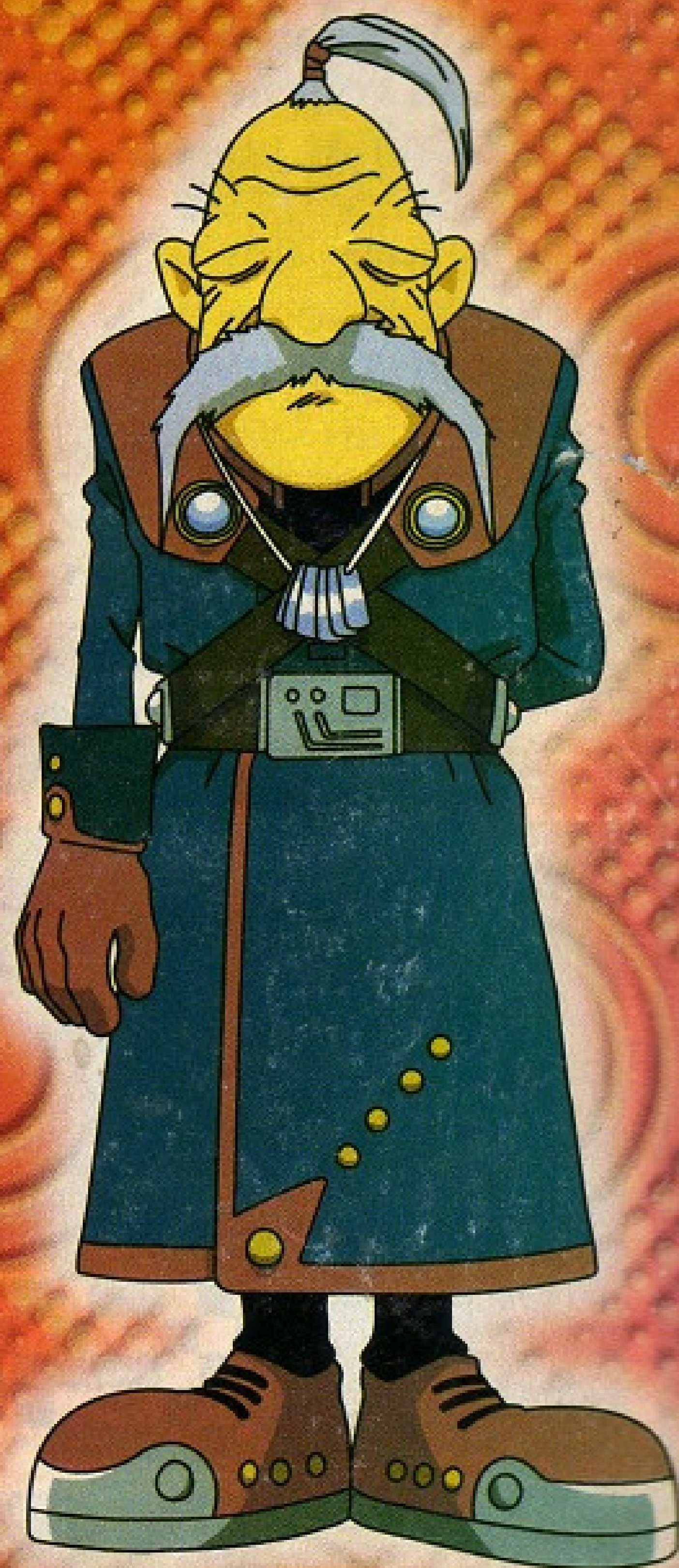
Ante los niños aparece la imagen de Gennai, un amable anciano que les pide ir al continente Server para luchar contra el mal en el Digimundo. Asimismo, les dice que deben hallar sus etiquetas y sus emblemas, con los que podrán derrotar al enemigo.



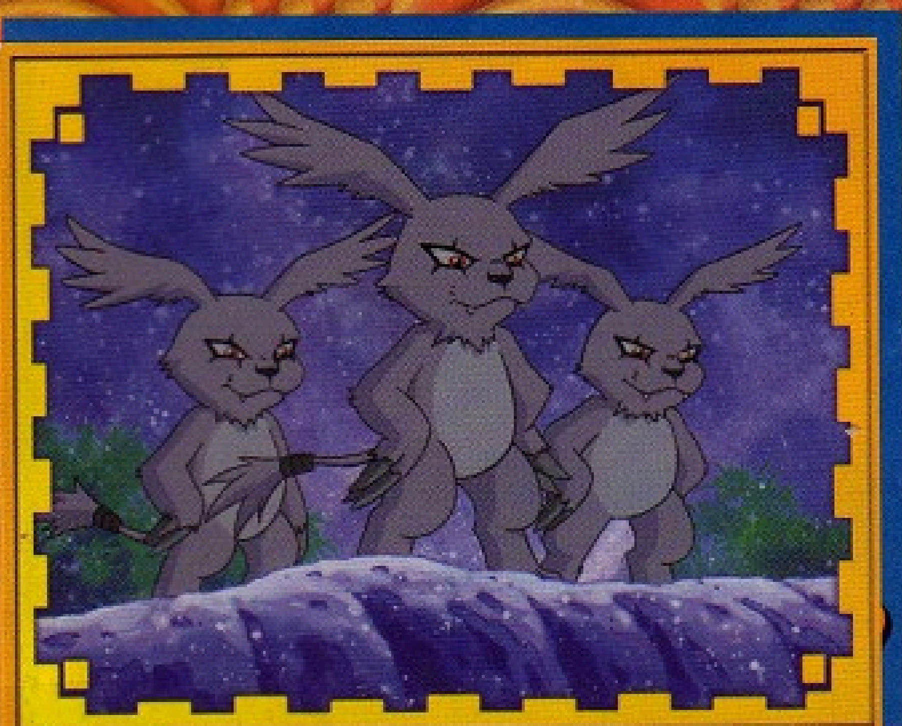








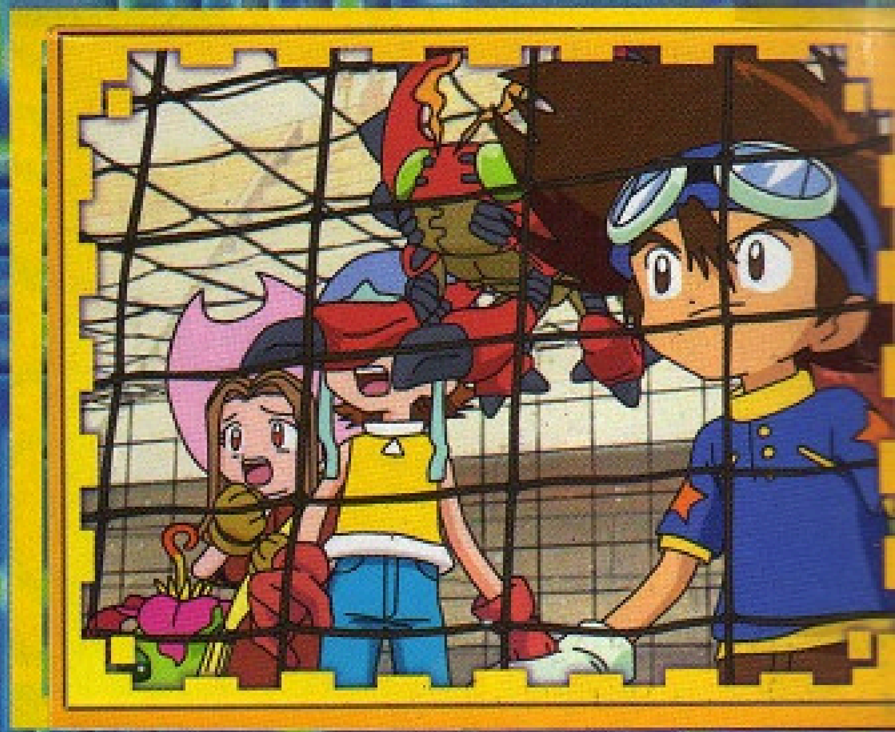
Los niños deciden construir una balsa para llegar allá. Pronto se hacen a la mar..., pero tropiezan con Whamon, un inmenso Digimon ballena, que se los traga. Los niños liberan al Digimon del influjo de un engrane negro y éste, agradecido, ofrece llevarlos. Al llegar, T.K. encuentra una extraña caja... ¡que contiene las etiquetas! Después, en una extraña aldea hallan a sus primeros enemigos, los Pagumon y los Gazimon. Un Gazimon corre a informar a su señor, Etemon, que los elegidos han llegado.

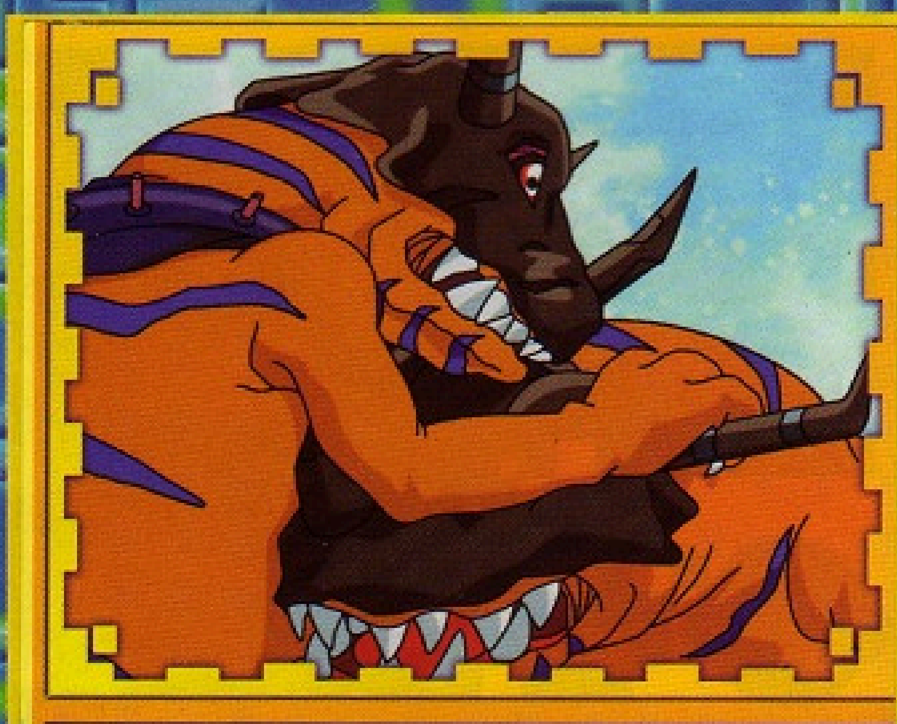


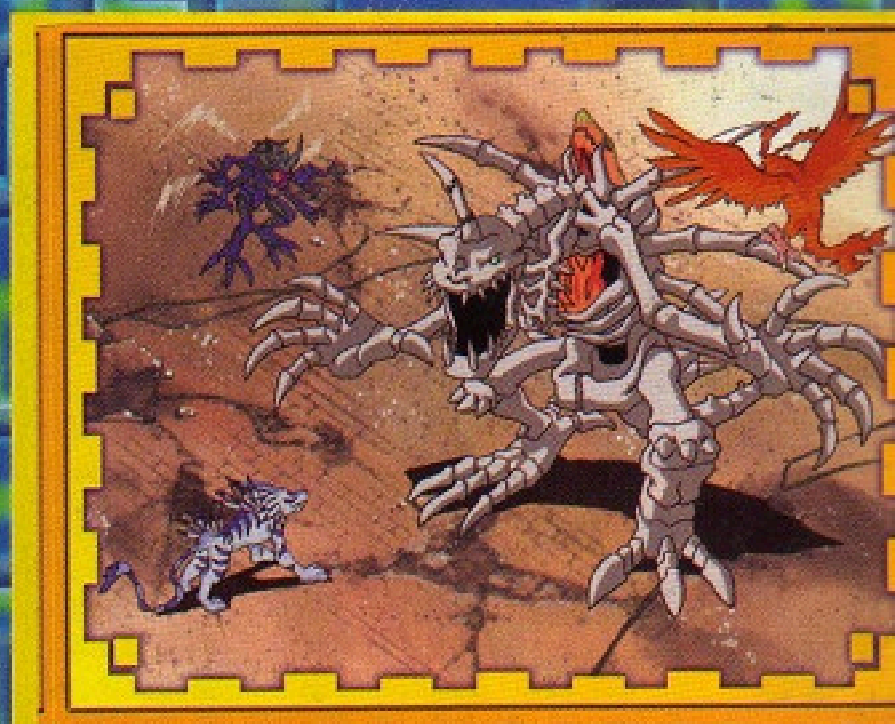


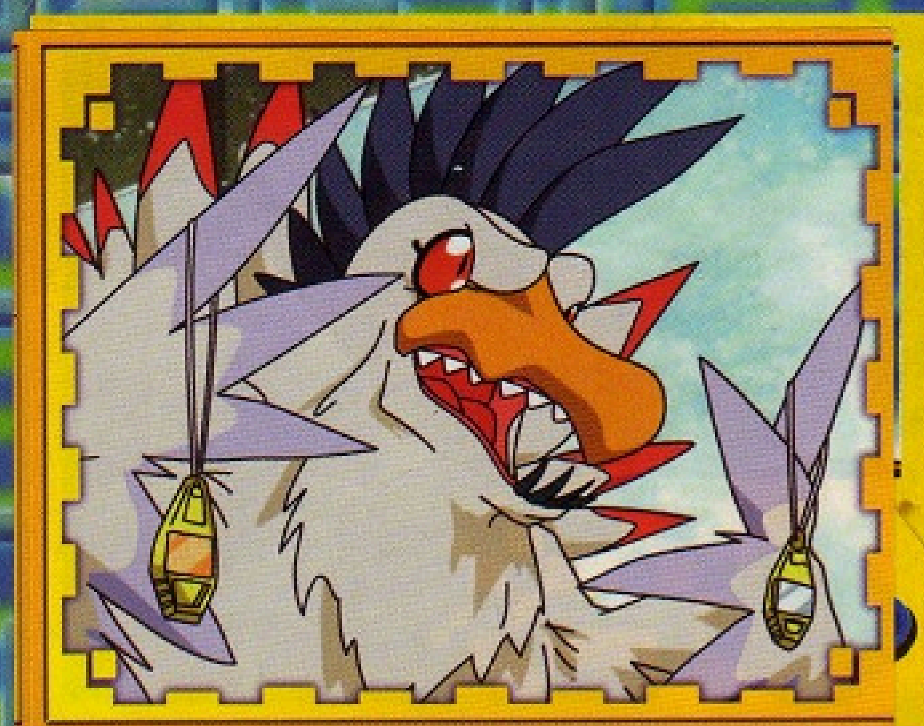
Greymon y Garurumon liberan a Tokomon, pero Etemon los anula con su "concierto destructor". Un pasaje en el interior de una cueva tiene una piedra grabada con el símbolo del valor... y el emblema se funde con la etiqueta de Tai. La roca se abre y los niños pueden escapar. Más adelante, llegan a una especie de estadio donde un gigantesco Greymon los ataca. Tai intenta forzar la evolucion de su Greymon, pero algo falla...



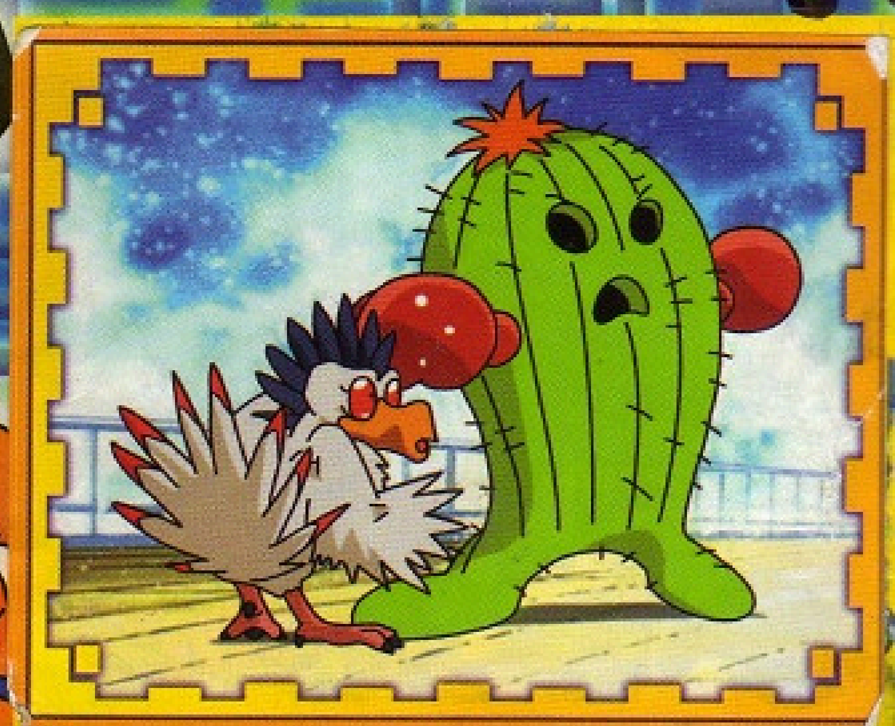


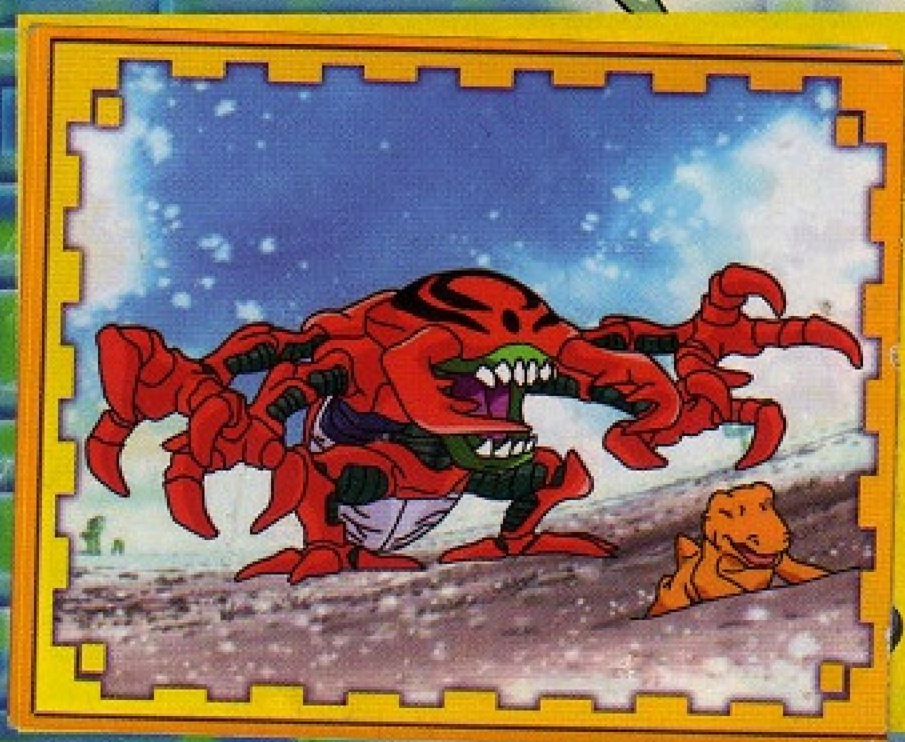






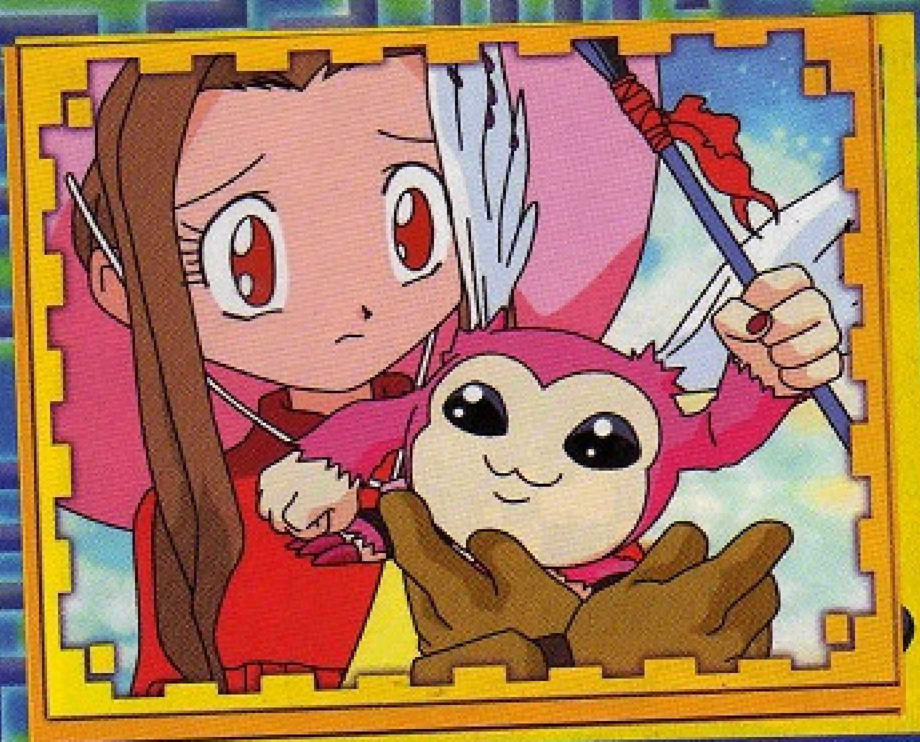


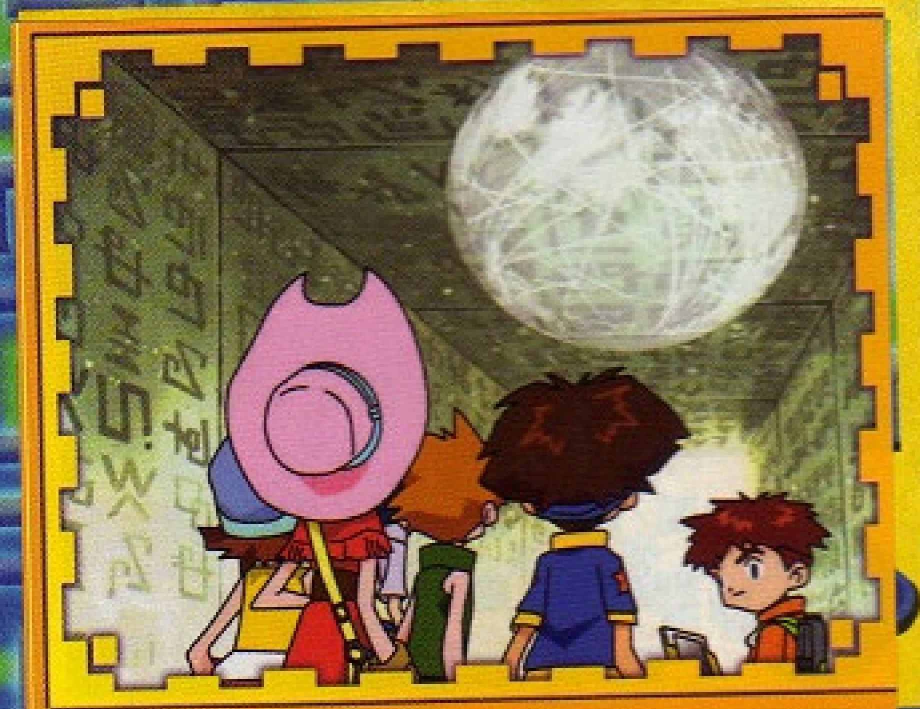


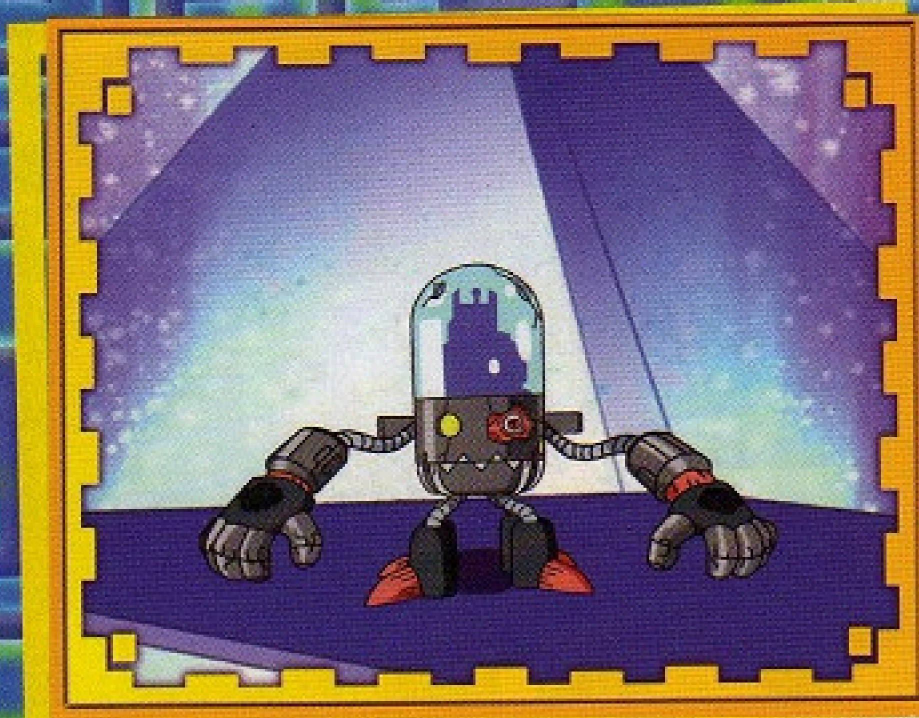


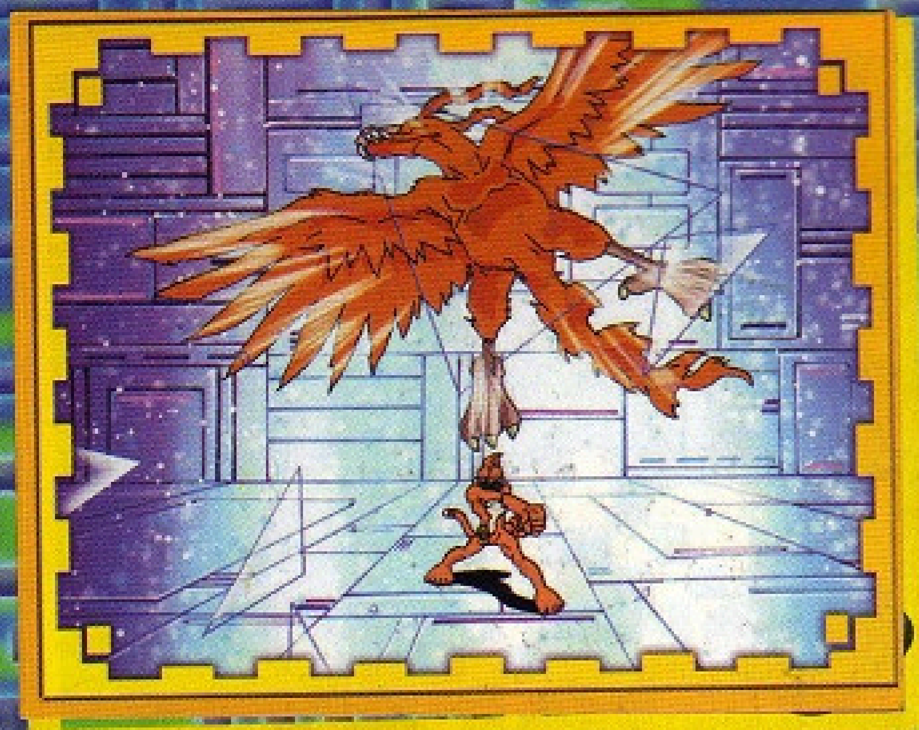
SkullGreymon, un gigantesco virus, aparece y acaba con su oponente, huyendo al desierto. Aprovechando la confusión, los niños logran escapar. Allí, Kokatorimon, otro esbirro de Etemon, ataca a los niños, pero Togemon y Birdramon se libran rápidamente de él. Pero reciben más sorpresas: ¡Kuwagamon ha regresado!

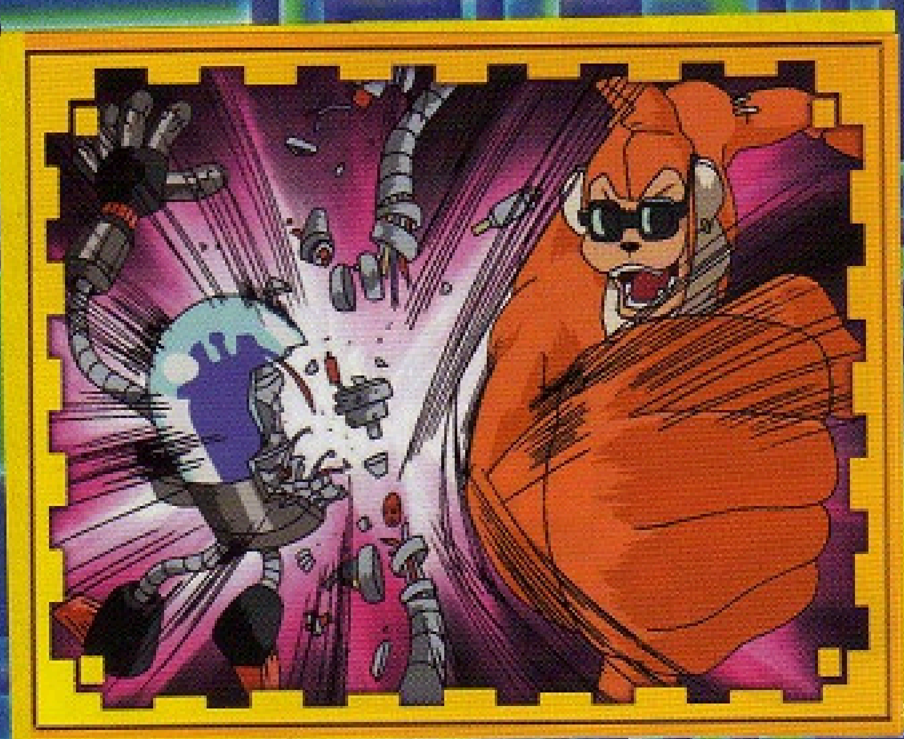
Agumon teme digievolucionar de nuevo, pero un proyectil golpea a Kuwagamon y lo desintegra. ¡Piximon, un Digimon hada, los ha salvado! Los niños hallan nuevas maravillas. Izzy logra reproducir un mapa completo del Digimundo. ¡Y descubre que se encuentran en medio de la red de computadoras que rodea el planeta entero! Izzy recibe un correo electrónico y van en busca del remitente.

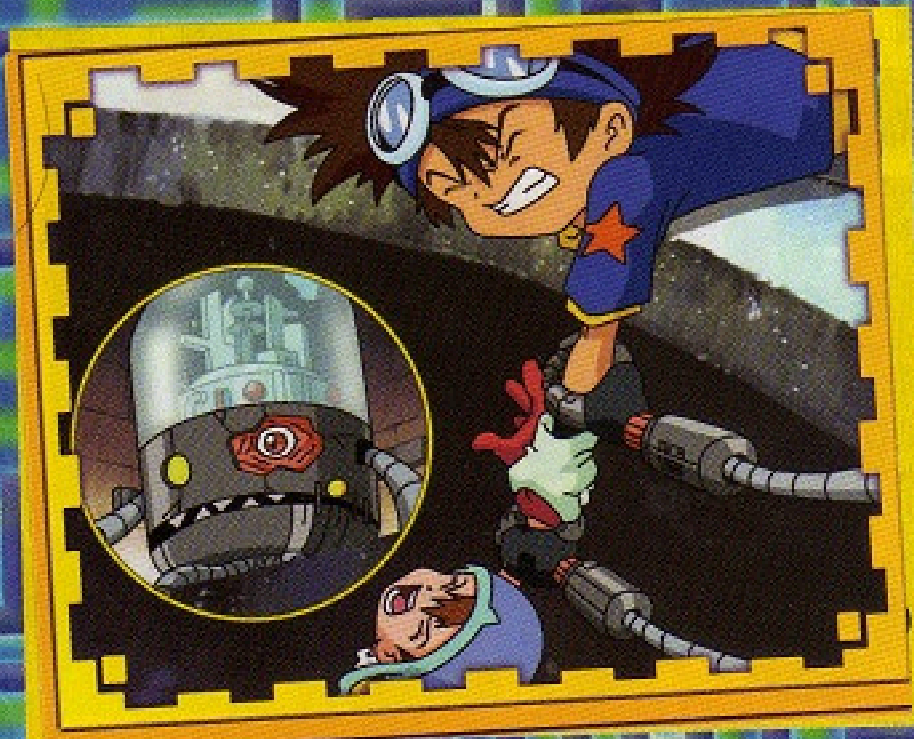




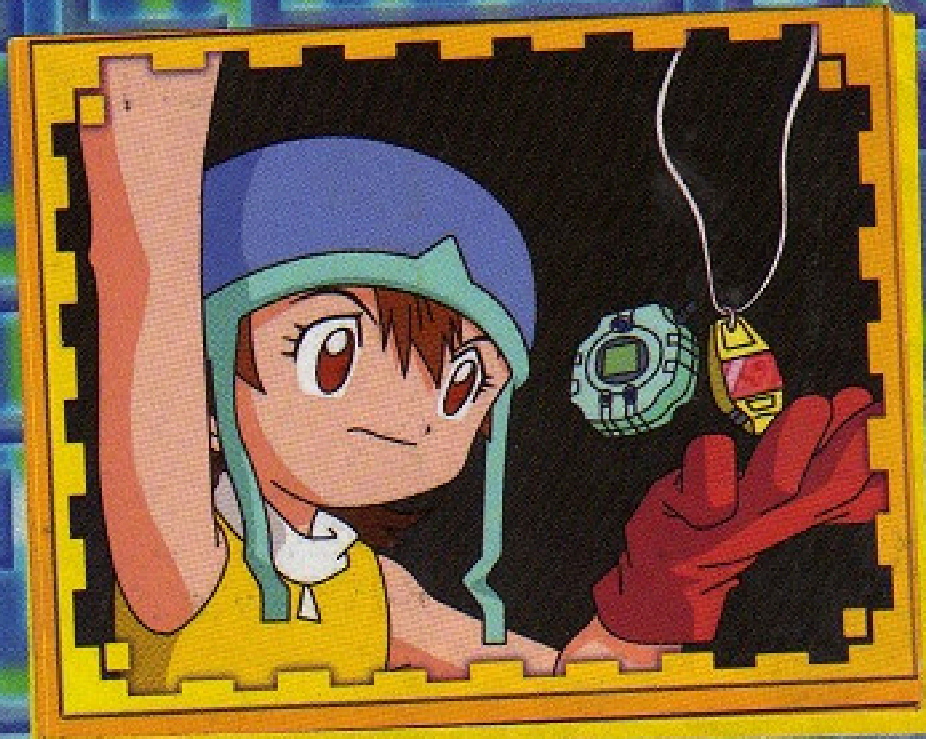




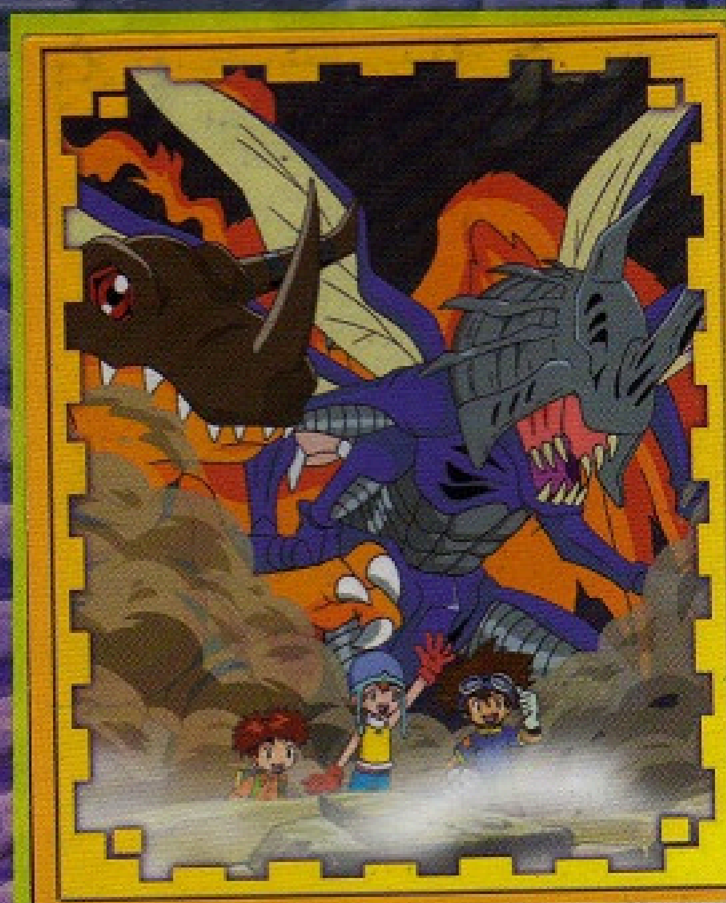


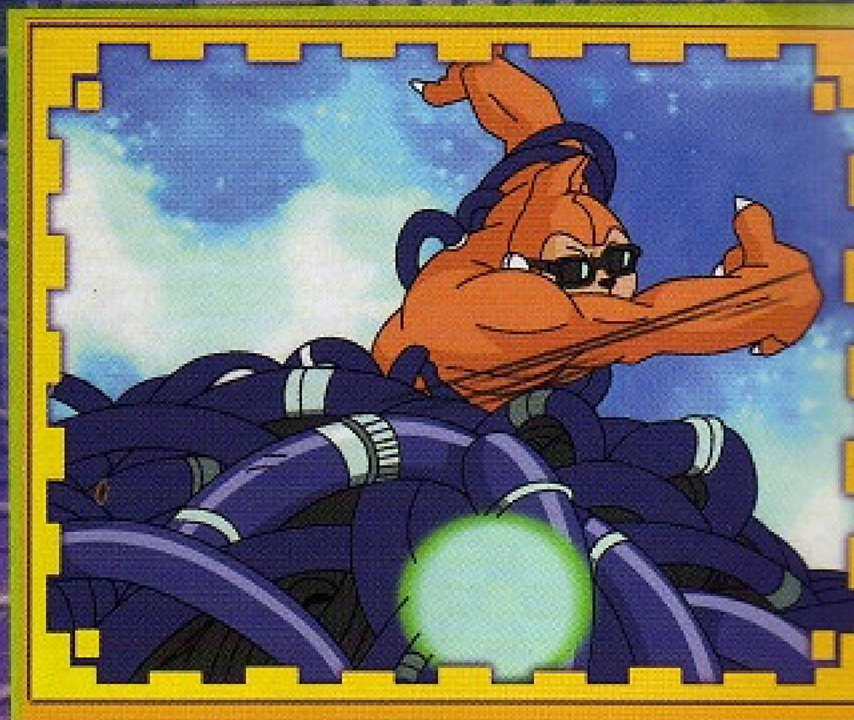


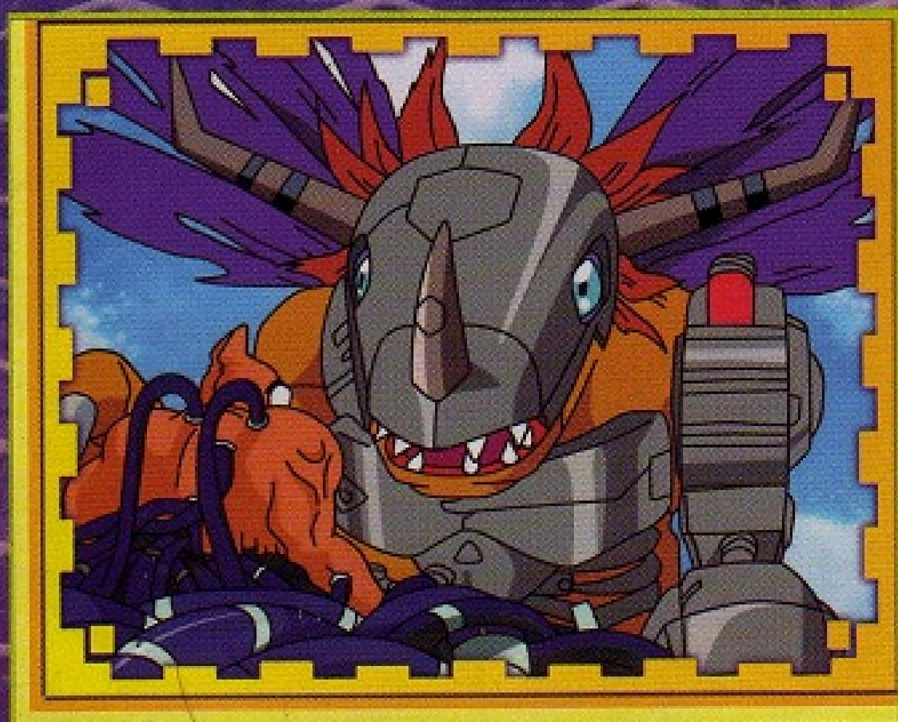
Datamon, un Digimon máquina cautivo,ha enviado el mensaje, y piensa usar a los niños para sus planes. Etemon aparece en escena y luego de una violenta pelea, Datamon consigue huir con Sora y Biyomon. Tai va a rescatar a su amiga y consigue devolverle su digivice y su etiqueta.



Sora y Tai son rescatados por Birdramon y Etemon cae en las redes oscuras, pero el monstruo se fusiona con estas últimas y va por nuestros amigos. Tai toma la iniciativa y junto a Greymon se lanzan al ataque. Su valor hace que su digivice y su etiqueta consigan la digievolución esperada y MetalGreymon aparece.





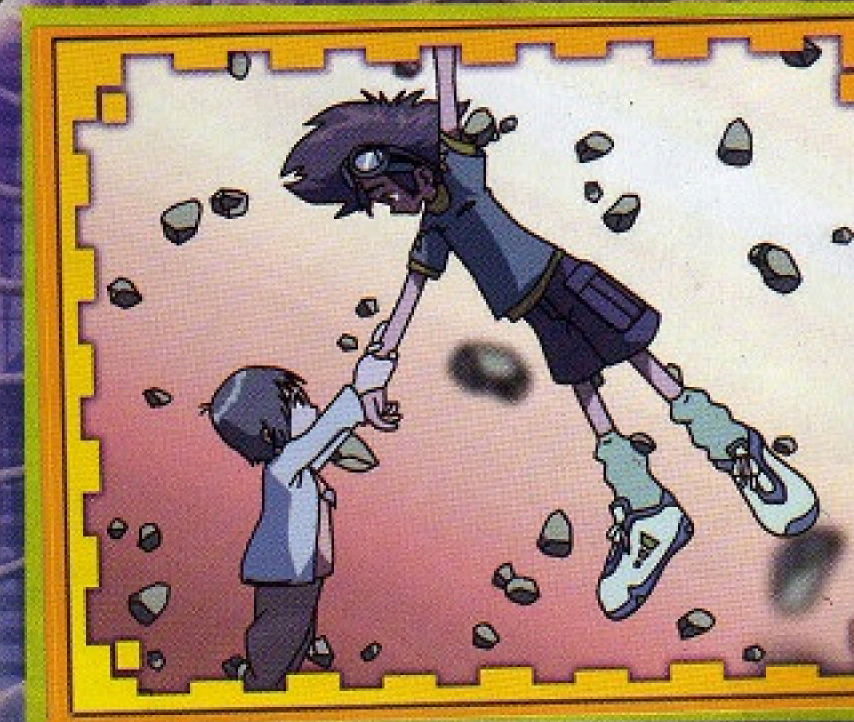




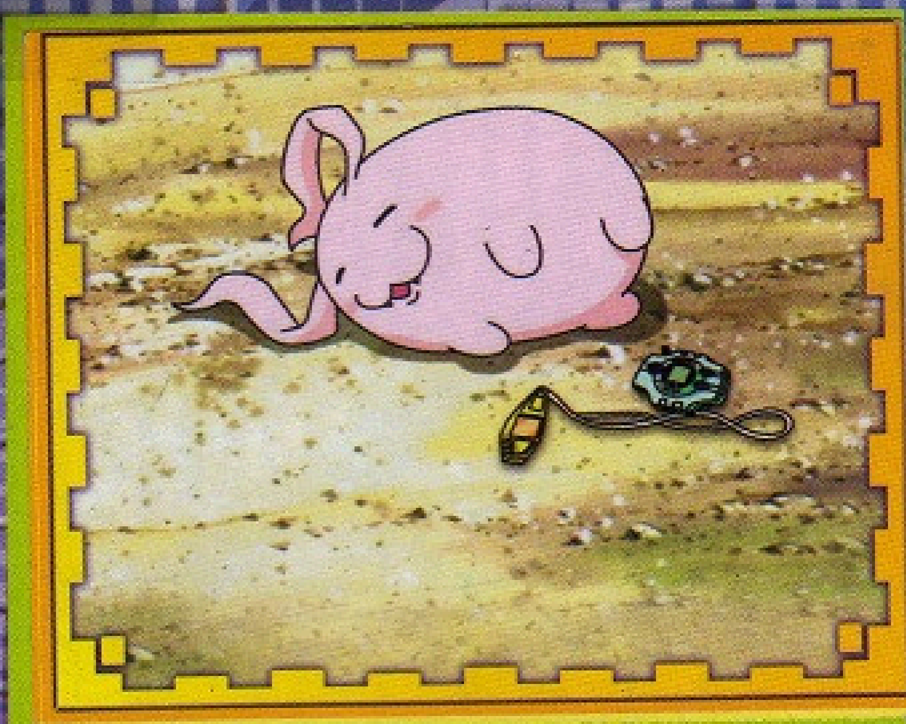




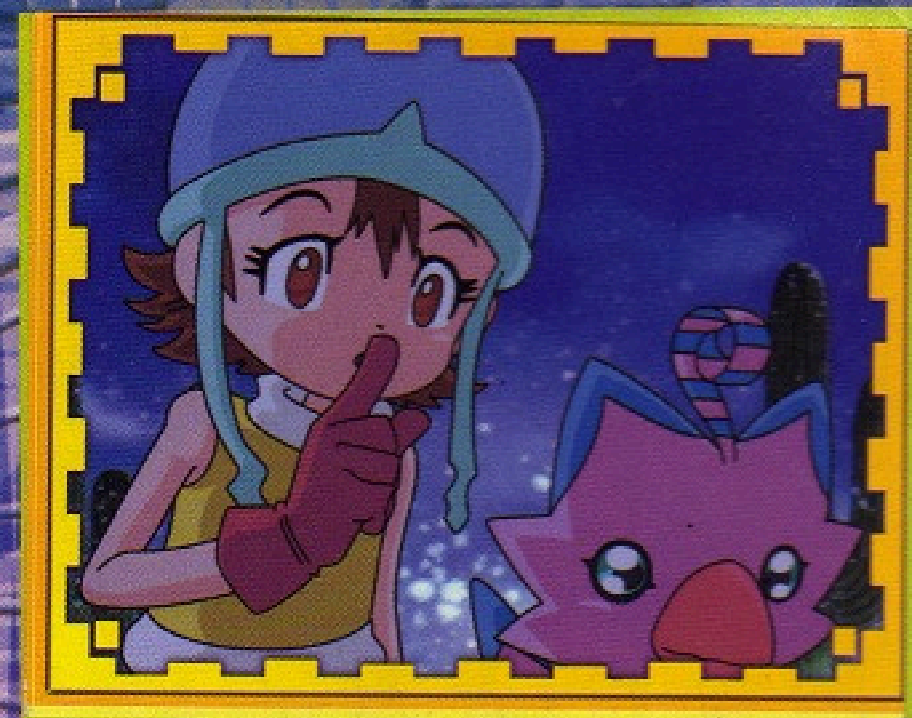


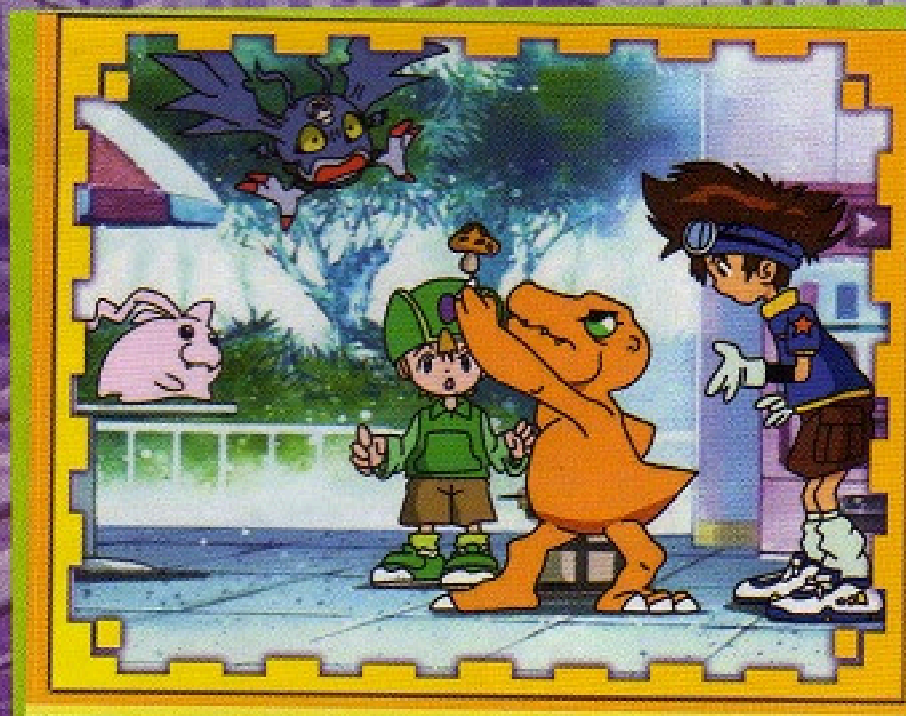


Usando su Gigablaster desaparece a Etemon del mundo virtual, pero es arrastrado a la fisura dimensional junto con Tai. Nuestro amigo abre los ojos, sorprendido: ¡están en el mundo real! La fecha es primero de agosto, el mismo día que partió con sus amigos al campamento. Al llegar a su casa, Kari, su hermana, no se sorprende al ver a Koromon. Otra fisura dimensional absorbe a Agumon y Tai decide regresar al Digimundo para cumplir su misión.

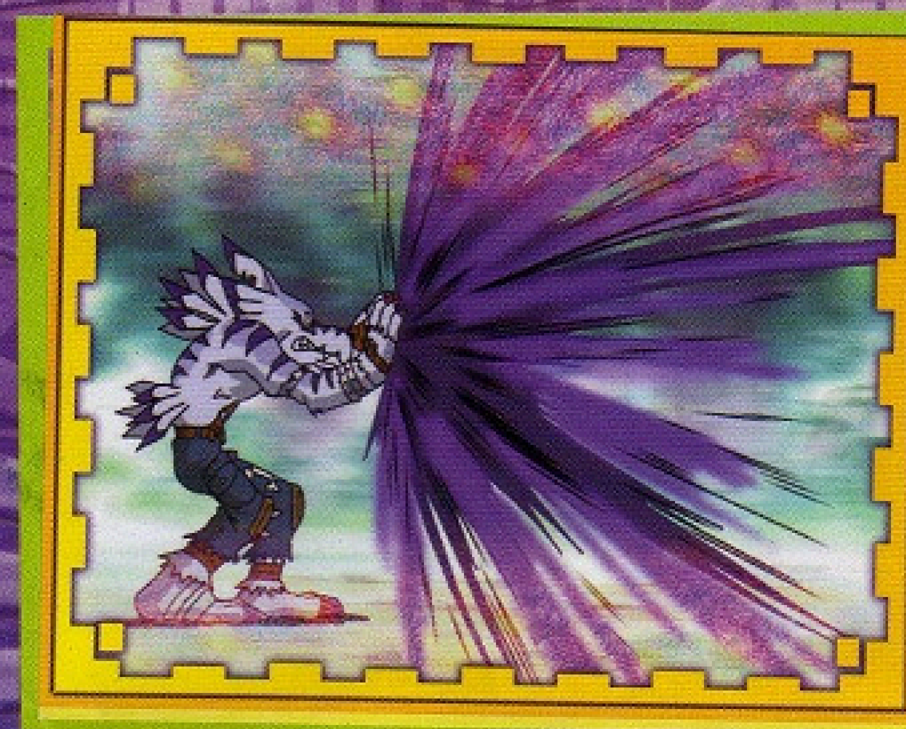


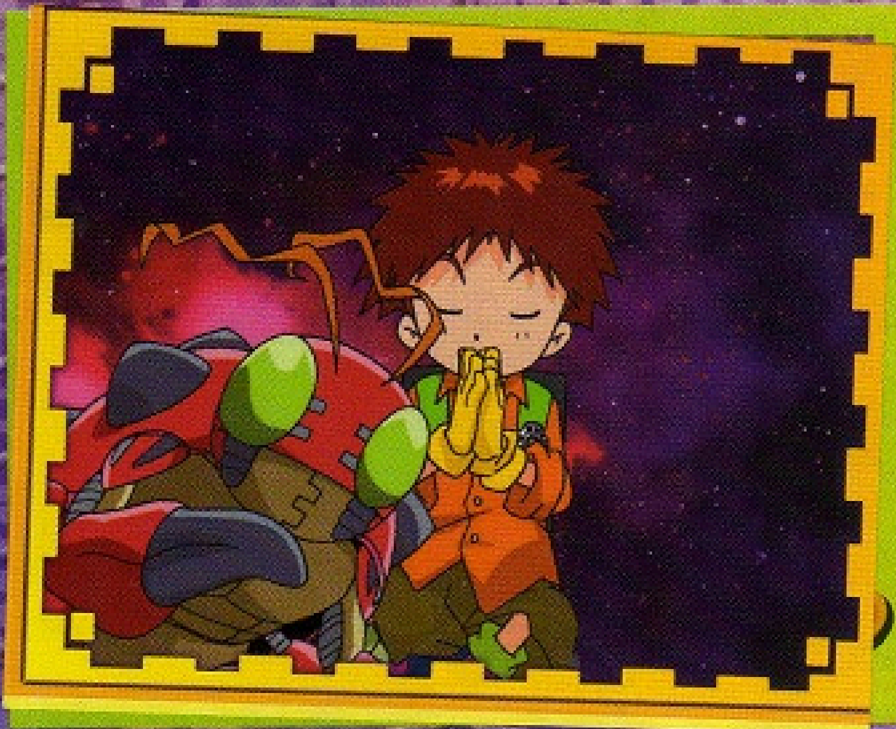
Al regresar, los amigos encuentran a Tokomon durmiendo junto al Digivice y la etiqueta de T.K. Este los pone al tanto de lo ocurrido: Sora y Biyomon se separaron del grupo sin razón aparente y un raro Digimon llamado DemiDevimon consiguió enemistarlos a él y a T.K. con mentiras. Un poco después, hallan a T.K. y DemiDevimon intenta envenenarlos con hongos. Agumon es advertido por una voz y evita que el malvado consume su fechoría.









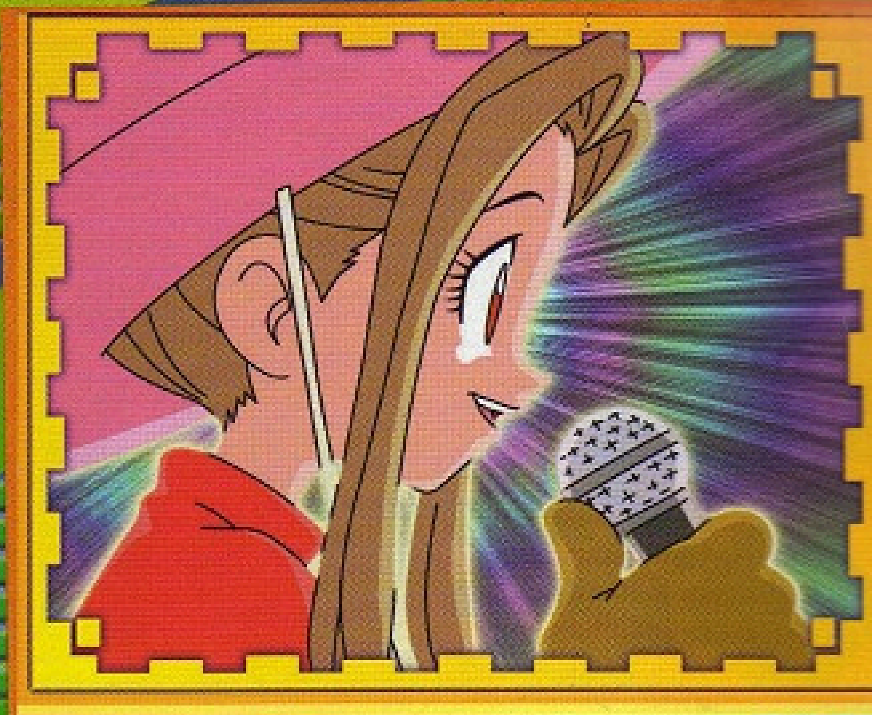


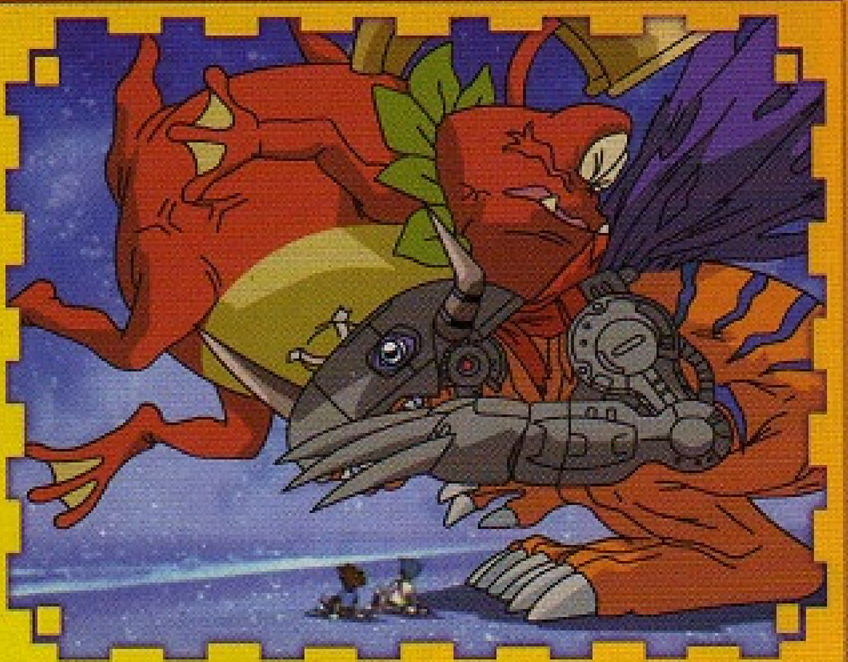
Luego encuentran a Joe y a Matt en un extraño restaurante y descubren un nuevo ardid de DemiDevimon. ¡Pronto, WereGarurumon derrota a sus enemigos con su "garra de lobo"! Izzy ha caído en la dimensión controlada por el malvado Vademon...

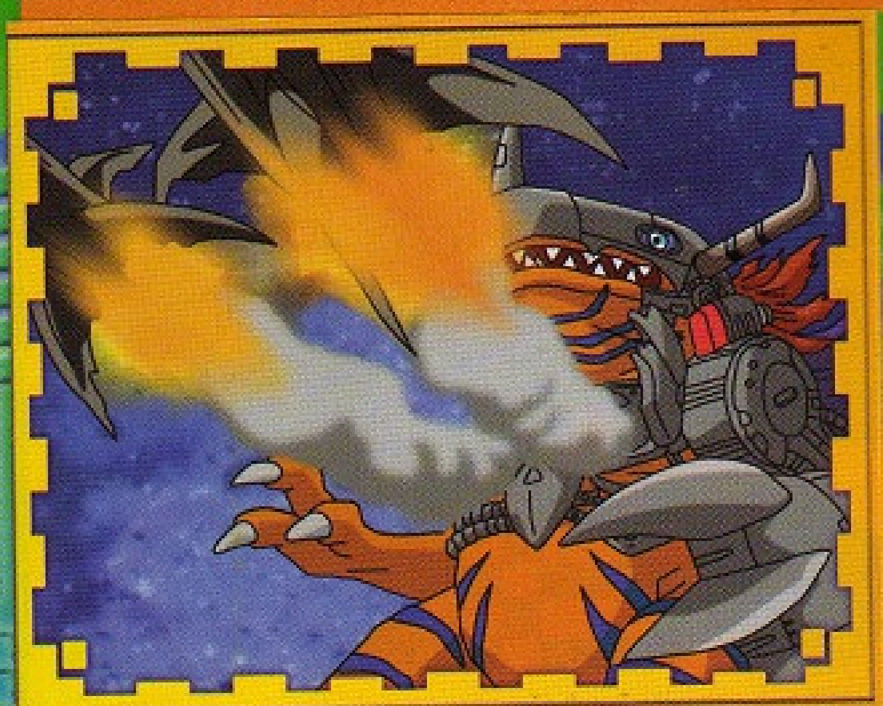


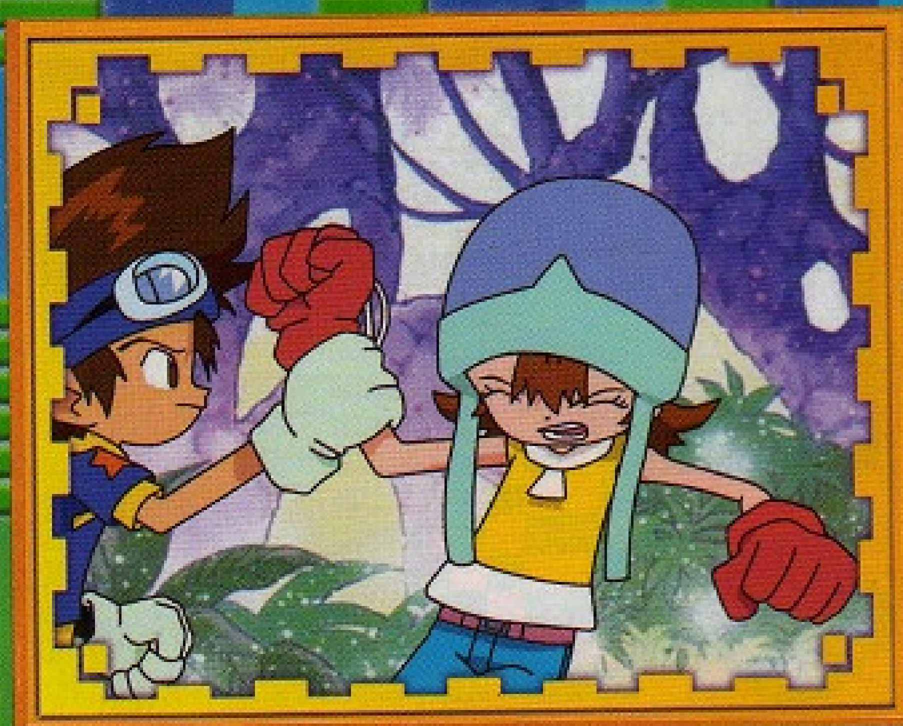


... pero al final es salvado por MegaKabuterimon. Muy lejos de allí, Mimi intenta despertar al gigantesco ShogunGekomon con una canción. Sin embargo, el monstruo reacciona violentamente y sólo MetalGreymon logra detenerle, usando su Gigablaster. Los niños elegidos están nuevamente reunidos... y sólo falta Sora. Logran hallarla, pero la niña no quiere verlos. Su etiqueta aún no ha brillado y ha sido engañada por el malvado DemiDevimon.

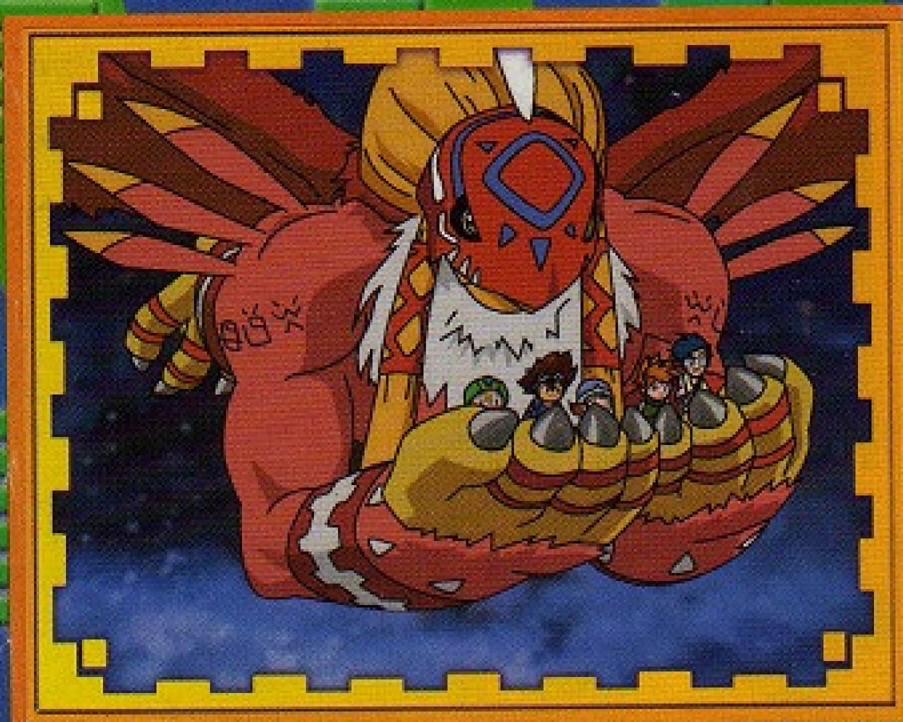








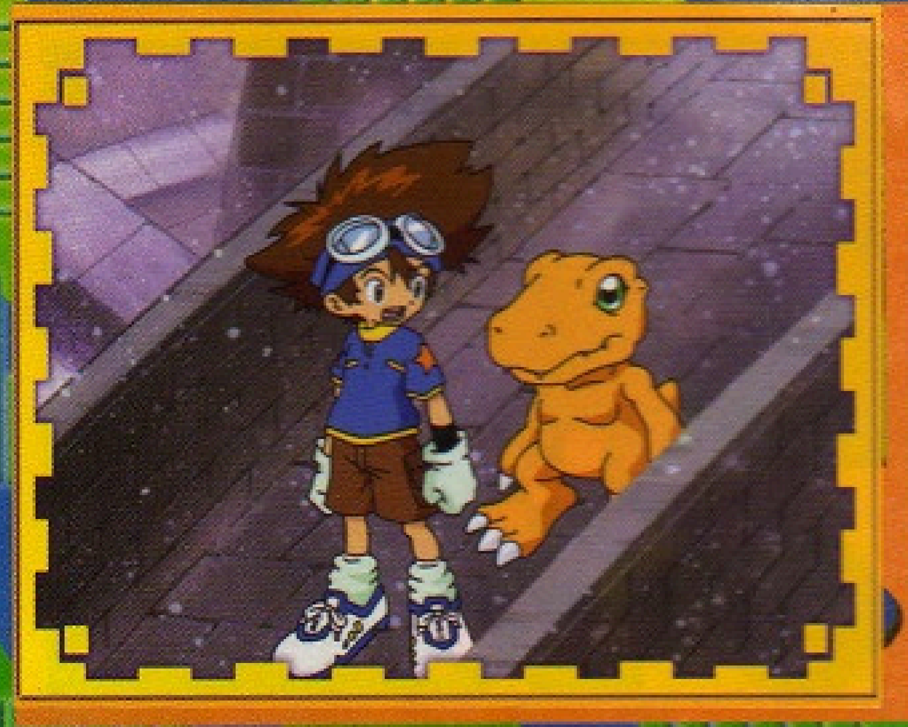




La situación empeora, ya que el malvado Myotismon aparece para destruirlos. Los Digimon no son rivales para el "ala espeluznante" del tenebroso ser. De pronto, la etiqueta de Sora brilla y Garudamon, el guardián del cielo y la tierra, salva a nuestros amigos del perverso enemigo.

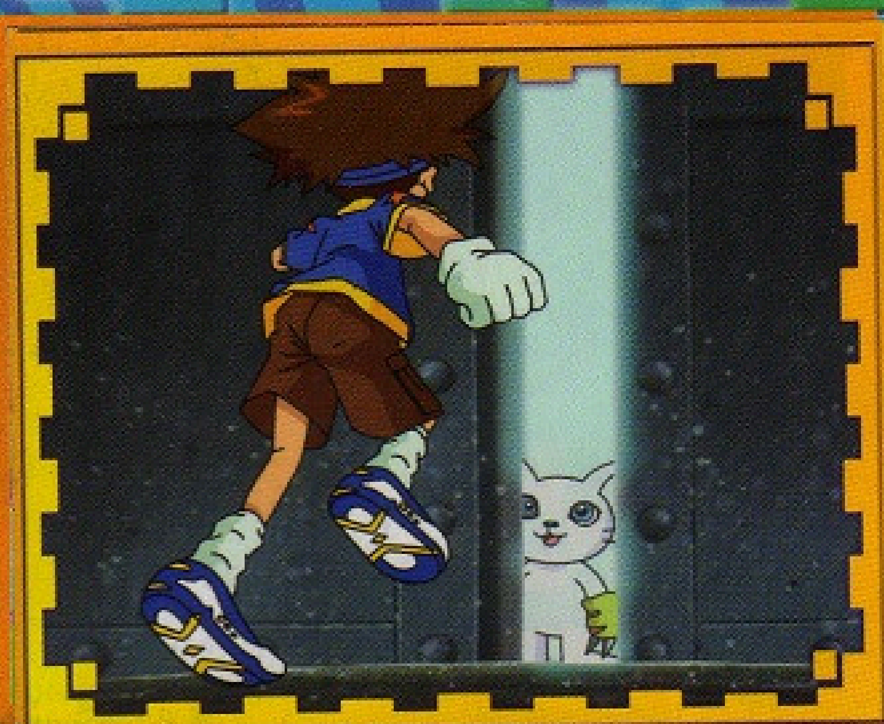
En su castillo, Myotismon decide invadir el mundo real. Un nuevo aliado, Gatomon, aparece para guiar las tropas del mal. En ese momento, los niños elegidos llegan al castillo, justo cuando Myotismon abre el portal interdimensional usando una serie de cartas místicas. Nuestros amigos llegan al portal, pero son repelidos por Gatomon, que logra escapar cerrando el acceso. Los niños han quedado atrapados en el Digimundo, pero son ayudados por Gennai para preparar un plan.

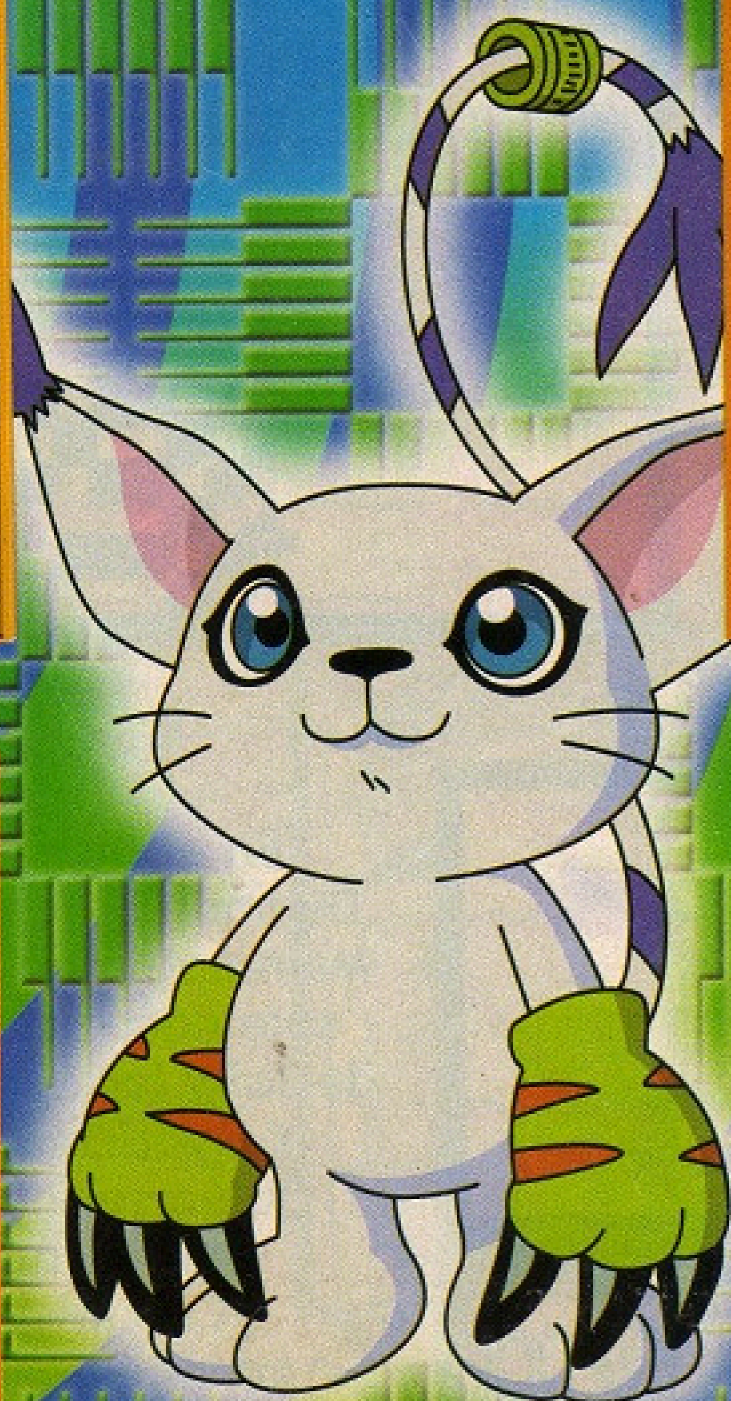












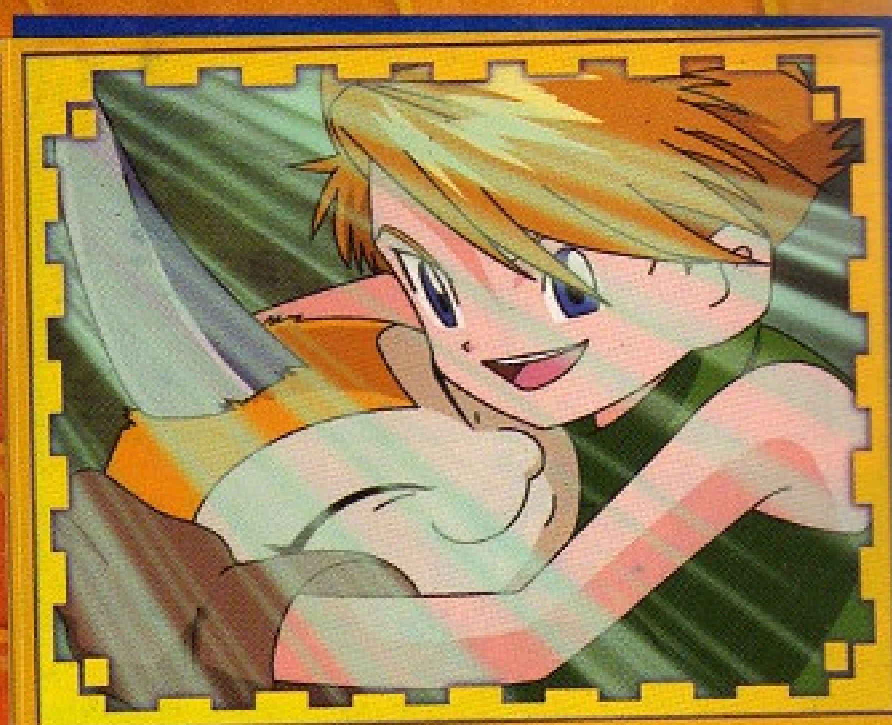


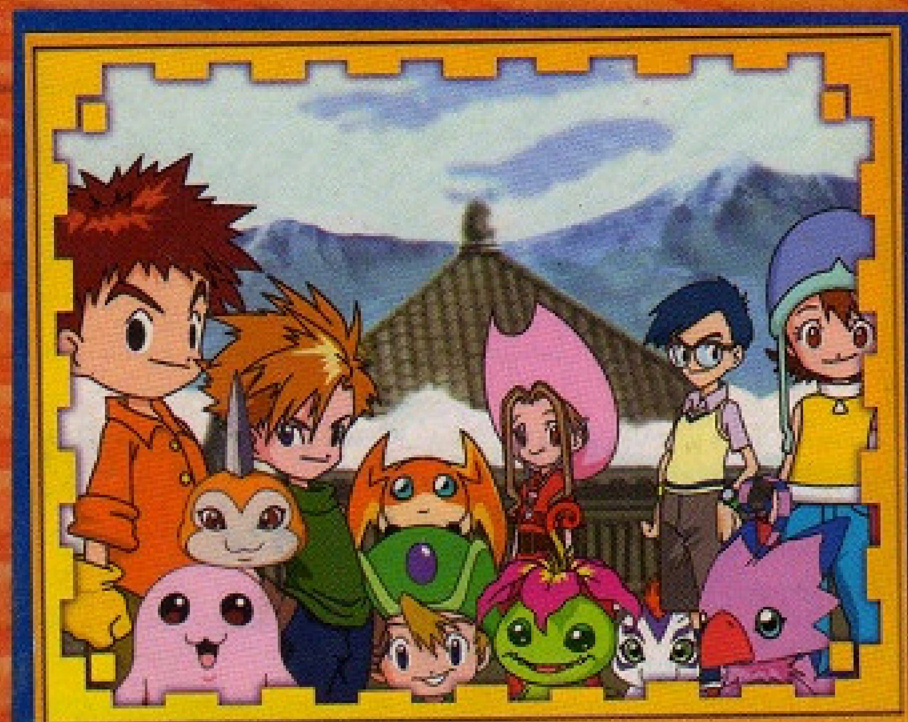


Luego, logran reducir la guardia de Devidramon que vigila el portal. Mientras Izzy consigue descifrar la clave, Tai procede a abrir el portal; sin embargo, son atacados por un nutrido grupo de Dukugumon. El portal se abre, pero el enemigo es muy poderoso y la batalla se complica.

WereGarurumon destruye al malvado Dukugumon, mientras los demás atraviesan el portal al mundo real. Nuestros amigos despiertan en el mundo real junto con sus Digimon, dispuestos a enfrentar a Myotismon.

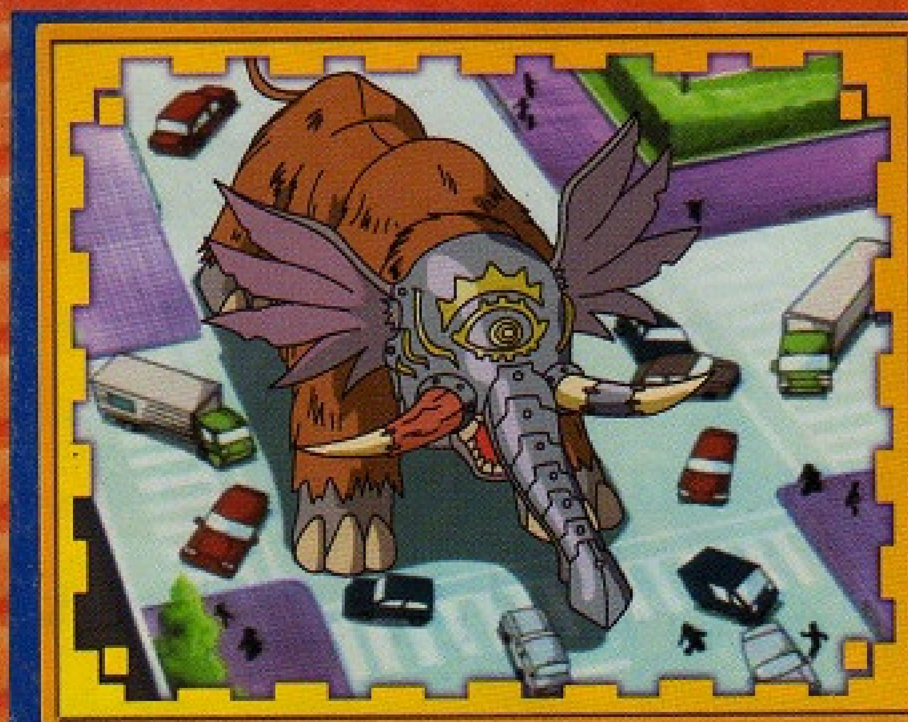


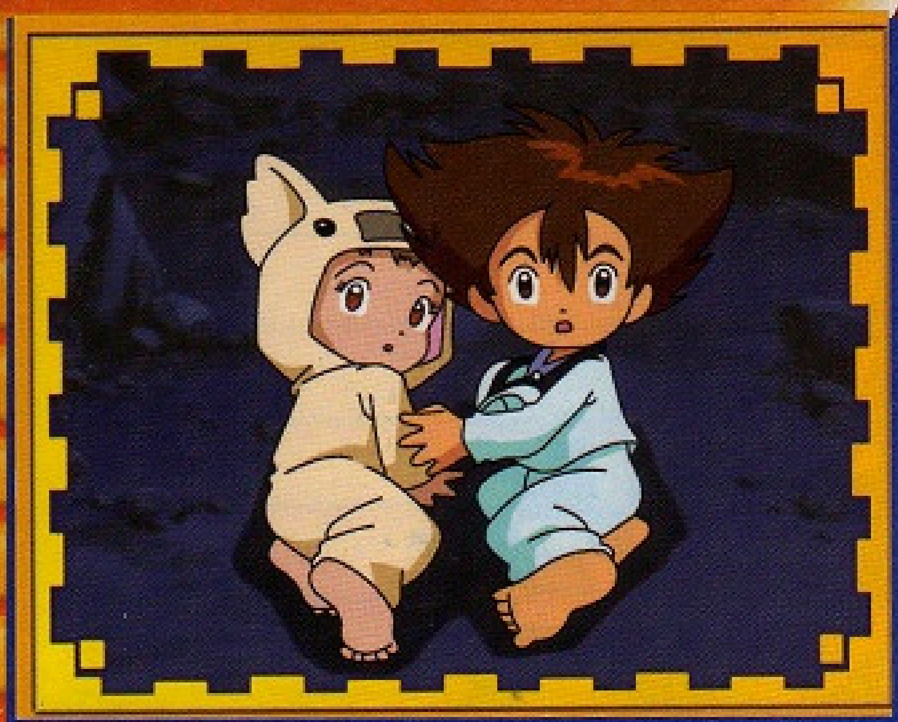


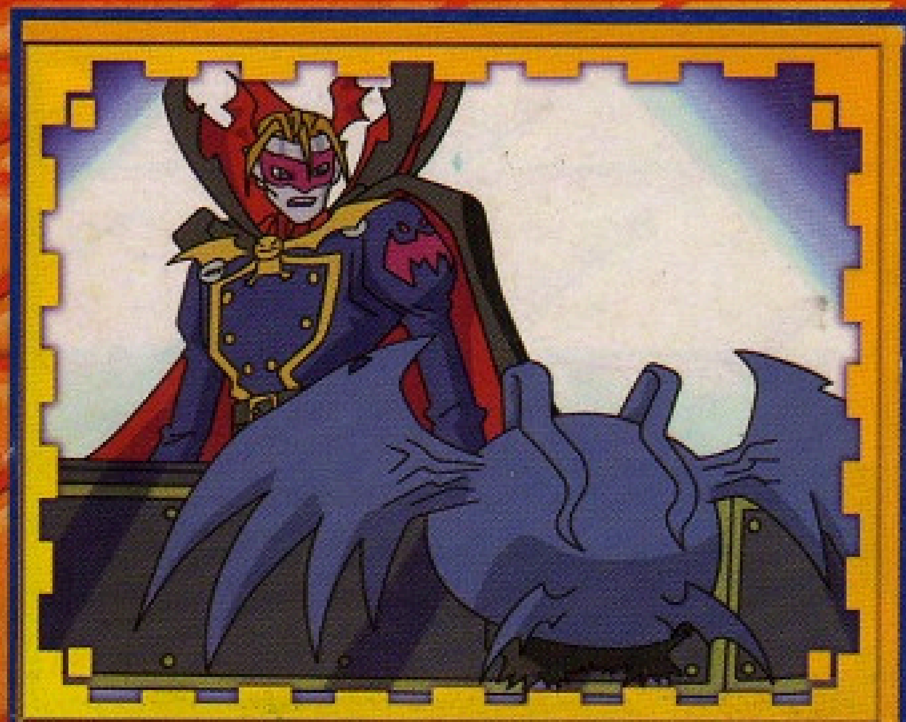




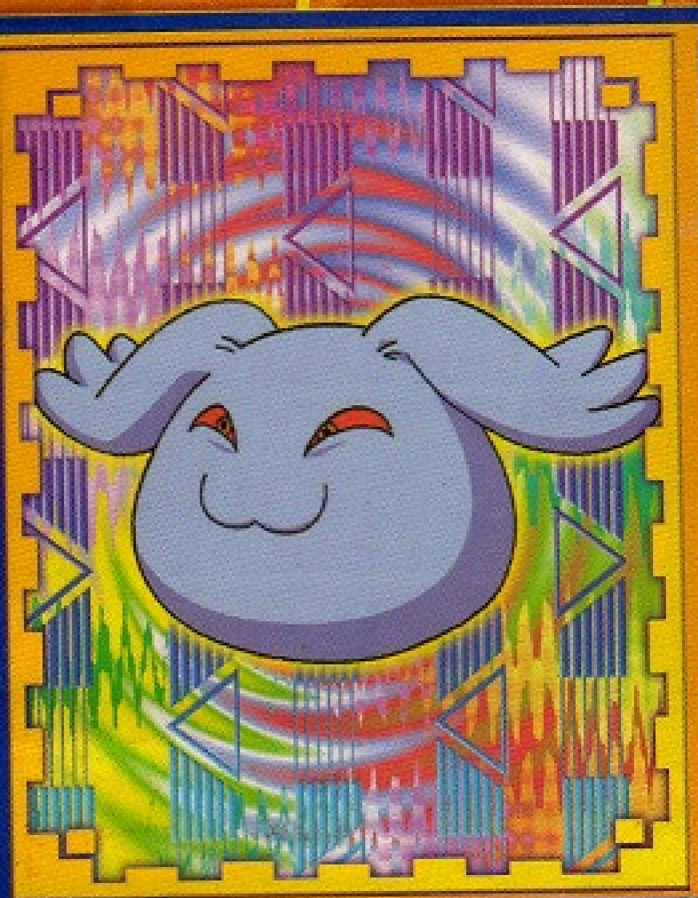








En el distrito de Hikarigaoka, los malvados Digimon buscan al octavo niño elegido, mientras Mammothmon ataca la ciudad, dejando a su paso sólo destrucción. Un evento antiguo en la vida de Tai y los demás trae la clave para la búsqueda. Y Myotismon comienza a atacar la ciudad... ¿Quién será el octavo niño elegido? ¿Cuál es el evento que tiene la clave para hallarlo? ¿Conquistará Myotismon el mundo real? ¡Acompáñanos en nuestro próximo número y deja que la aventura digievolucione!



201- Pagumon

Clasificación: bebé Digimon
Tipo: virus



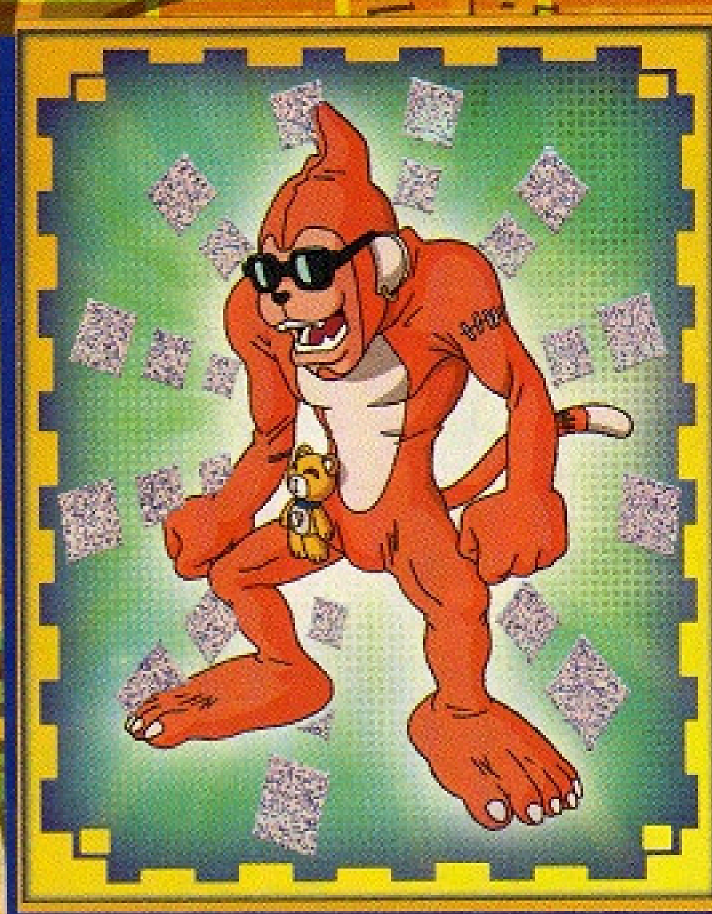
202- Gazimon
Clasificación: mamífero Digimon
Tipo: virus



203- Whamon
Clasificación: animal marino Digimon
Tipo: antivirus



204- Drimogemon
Clasificación: animal Digimon
Tipo: base de datos



205- Etemon
Clasificación: marioneta Digimon
Tipo: virus



206- SkullGreymon
Clasificación: Dinosaurio esqueleto
Tipo: virus



207- Kokatorimon
Clasificación: ave Digimon
Tipo: data



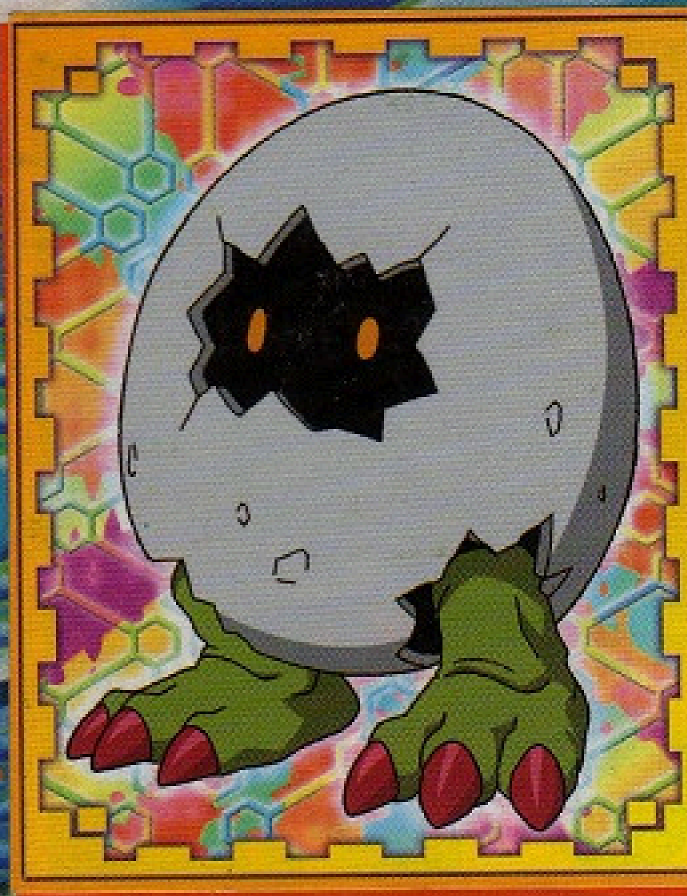
208- DemiDevimon
Clasificación: Dinosaurio maligno
Tipo: virus

DIGITAL DIGIMON MONSTERS™


209- Vegiemon

Clasificación: planta Digimon

Tipo: virus


210- Digitamamon

Clasificación:- Digimon perfeccionado

Tipo: base de datos


211- Vademon

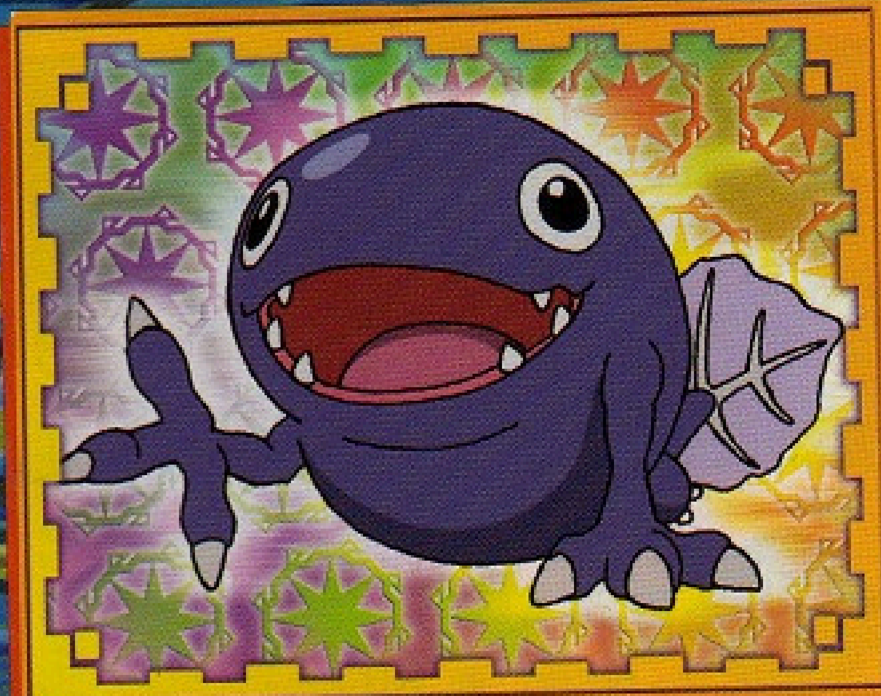
Clasificación: tenebroso Digimon

Tipo: desconocido


212- Gekomon

Clasificación: Digimon anfibio

Tipo: virus


213- Otomamon

Clasificación: anfibio Digimon

Tipo: virus


214- Myotismo

Clasificación: fantasma Digim

Tipo: vir


215- Shogun-Gekomon

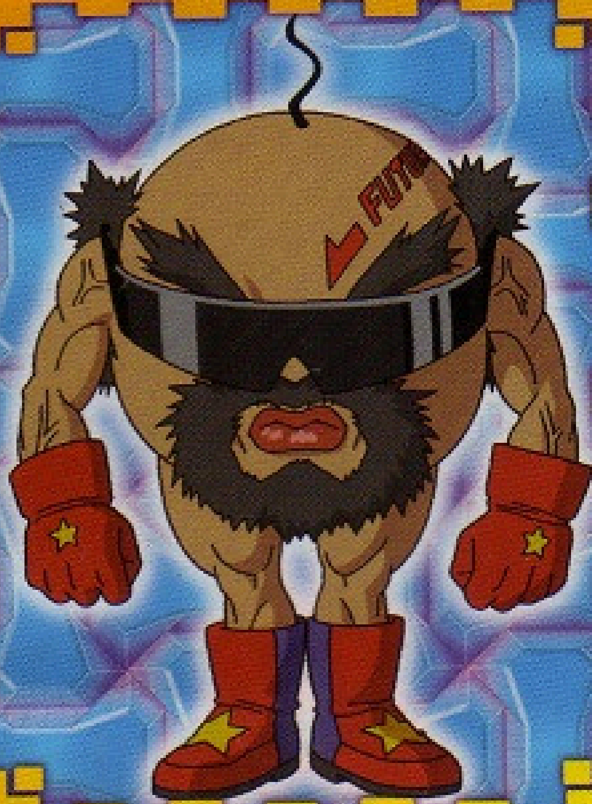
Clasificación: anfibio Digimon

Tipo: virus


216- lymon

lasificaón: nsectoie Digimon

po: virus



217-Nanimon
Clasificación: invasor Digimon
Tipo: virus



218- Gatomon
Clasificación: animal Digimon
Tipo: antivirus

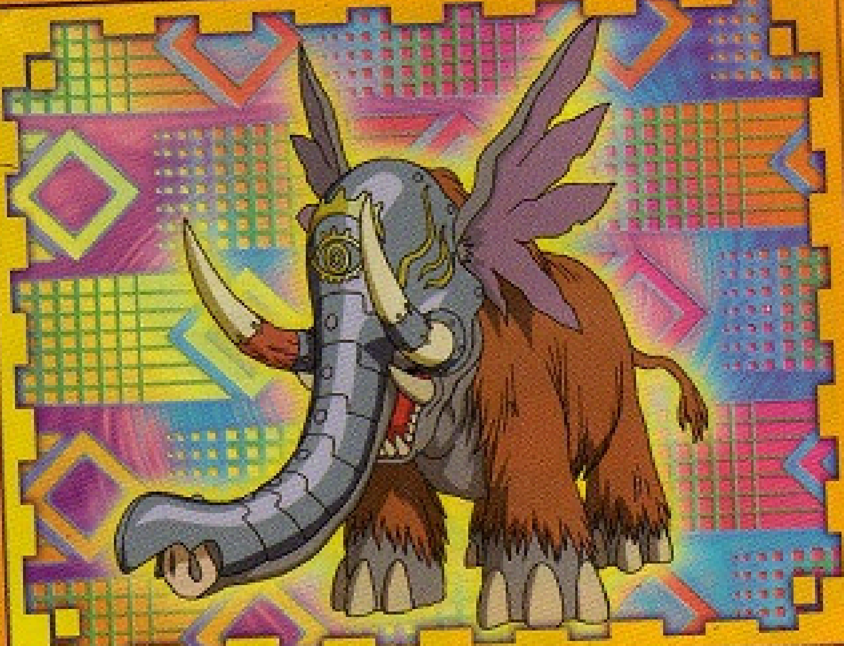
DIGITAL DIGIMON MONSTERS™



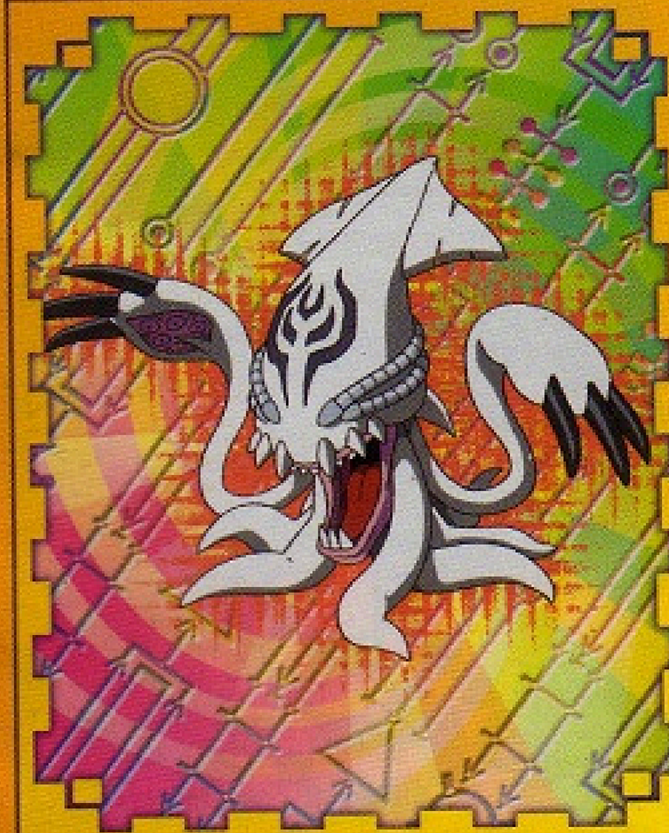
219- DeviDramon
Clasificación: maligno Digimon
Tipo: virus



220- Dokugumon
Clasificación: insectoide Digimon
Tipo: virus



221- Mammothmon
Clasificación: animal antiguo Digimon
Tipo: antivirus



222- Gesomon
Clasificación: molusco Digimon
Tipo: virus



223- Raremon
Clasificación: fantasma Digimon
Tipo: virus



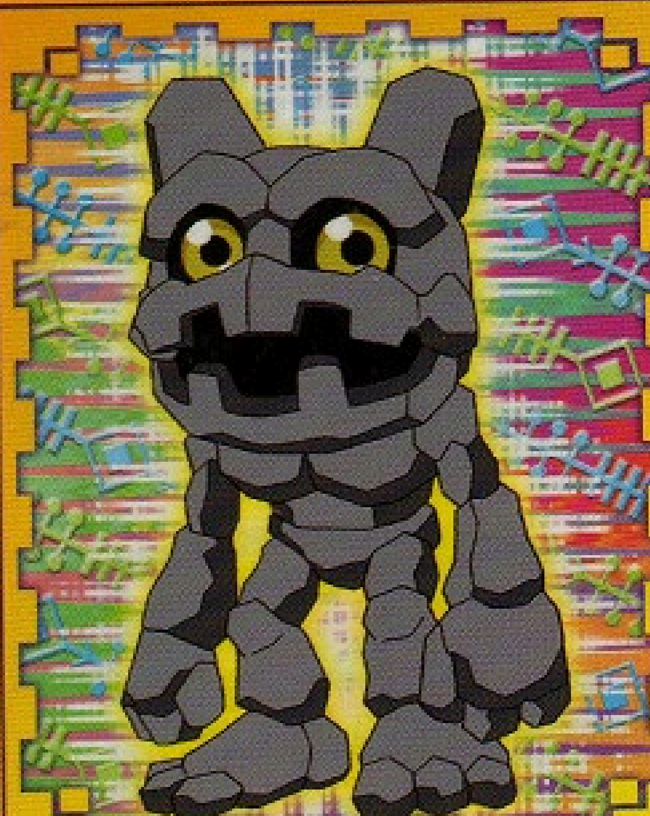
224- SkullMeramon
Clasificación: fuego Digimon
Tipo: base de datos

DIGITAL
DIGIMON
MONSTERS ™



225- Pumpkinmon

Clasificación: Digimon marioneta
Tipo: base de datos



226- Gotsumon

Clasificación: Digimon roca
Tipo: base de datos

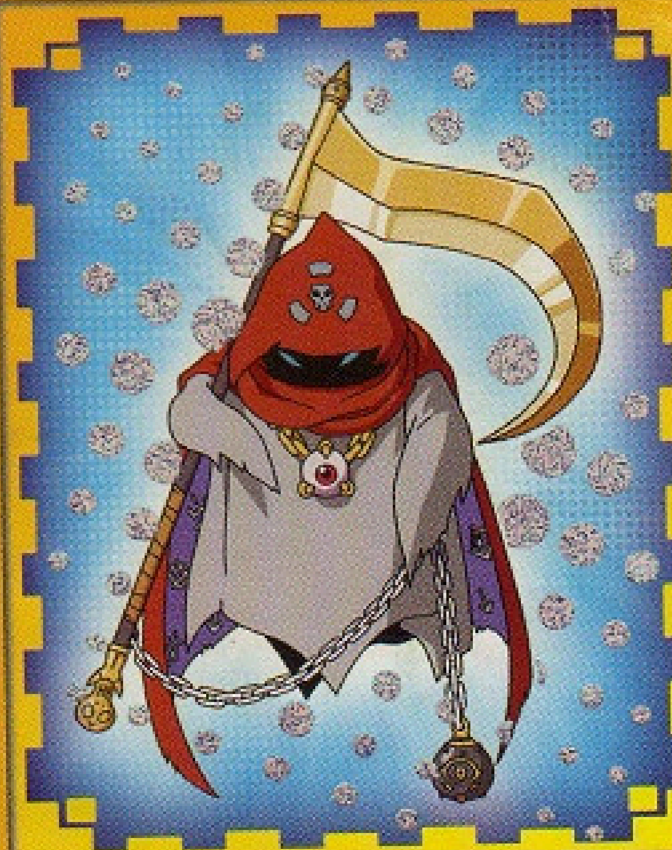


227- Gizamon
Clasificación: Digimon animal marino
Tipo: virus



228- Wizardmon

Clasificación: Digimon mago
Tipo: base de datos



229- Phantomon

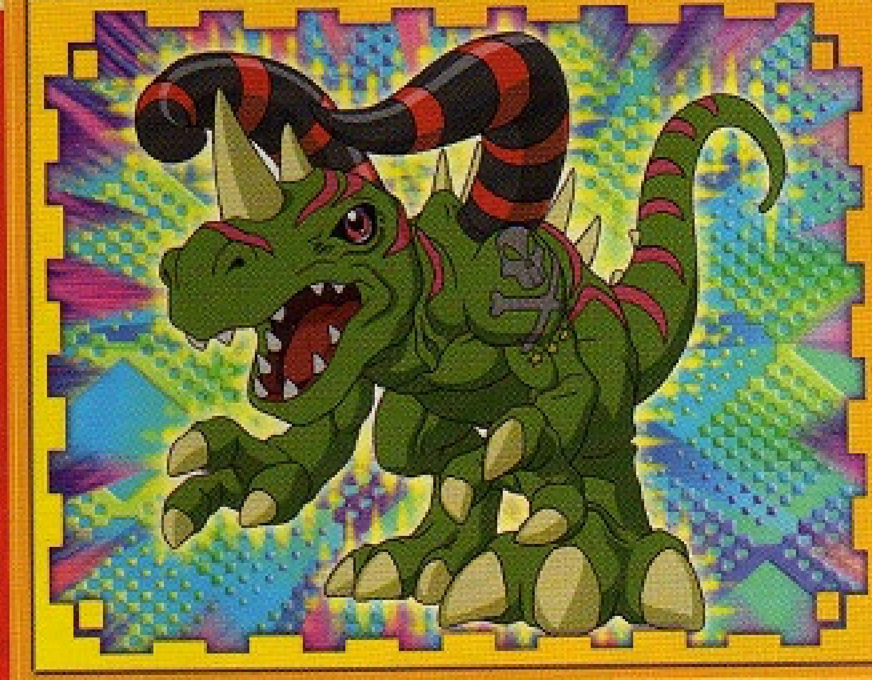
Clasificación: Digimon fantasma
Tipo: virus



230- DarkTyrannomon
Clasificación: dinosaurio Digimon
Tipo: virus



231- MegaSeadramon
Clasificación: animal Digimon
Tipo: base de datos



232- Tuskmon
Clasificación: dinosaurio Digimon
Tipo: virus

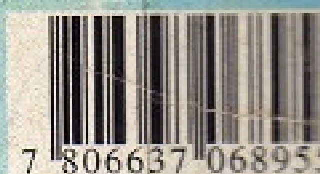
COMPLETA Y GANA premios

PREMIOS SORTEO ALBUM COMPLETO

PREMIO ALBUM COMPLETO

SUPER POSTER DIGIMON







www.salo.cl

salo
Lo más entretenido

3 INCREIBLES CARPAS DOITE (para 4 personas)

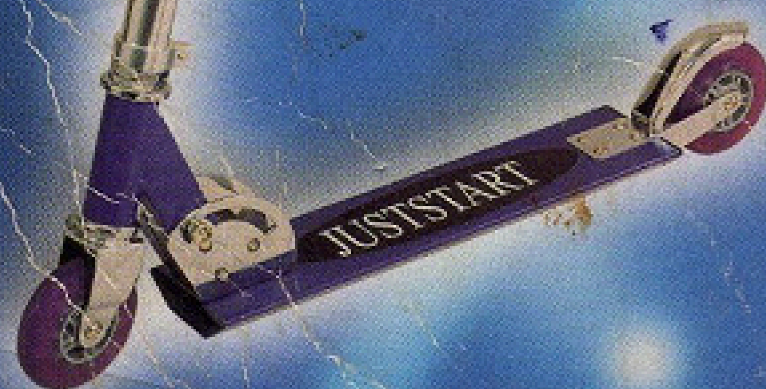
6 SENSACIONALES BICICLETAS BIANCHI

10 FABULOSOS SCOOTER

Fecha del sorteo	Fecha de publicación
15 de diciembre	23 de diciembre

SORTEO SUPER COLECCIONISTA

TODOS LOS COLECCIONISTAS QUE COMPLETEN UN MINIMO DE 3 ALBUMES DURANTE EL AÑO PODRAN PARTICIPAR EN EL SORTEO EXTRAORDINARIO DE FIN AÑO, DONDE REGALAREMOS 1 AUTO DAEWOO TICO. SORTEO SE REALIZARA EL 15 DE DICIEMBRE DEL 2000 LOS RESULTADOS SE PUBLICARAN EL 24 DE DICIEMBRE 2000.



Los resultados aparecerán en el diario Las Últimas Noticias y en www.saló.cl



IMPORTANTE: Las bases de los concursos incluidos en este álbum se encuentran en Notaría Enrique Morgan Torres. Todos los sorteos se realizan ante notario y los resultados serán publicados en el diario Las Últimas Noticias y en www.salo.cl, en las fechas indicadas. Para participar en los sorteos de álbum completo los cupones se timbrarán en los puntos de canje Salo, Blockbuster y locales Village adheridos (direcciones en las páginas centrales) hasta una semana antes de la fecha del sorteo. Los premios de álbum completo se podrán canjear a partir del 16 de octubre hasta, hasta el día del sorteo del álbum completo. Sólo se aceptarán 3 láminas comodines por álbum. Las promociones externas son responsabilidad de los avisadores.